

网络影视洗牌
BT下载已近黄昏？



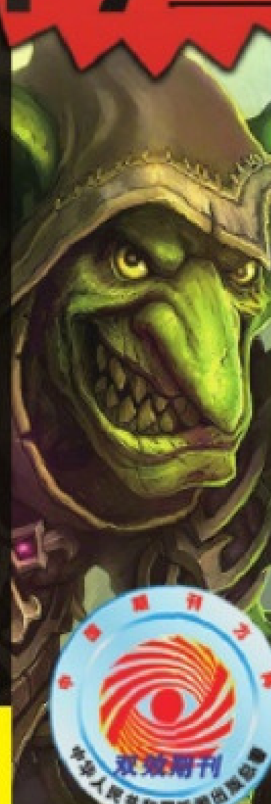
轩辕剑外传——云之遥
开年国产单机游戏大作完全攻略

03月上
本期特惠价
￥7.00

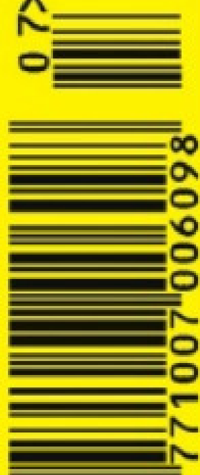
Popsoft www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第324期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



假如你有了孩子
给游戏迷们的一个设问


ISSN 1007-0060

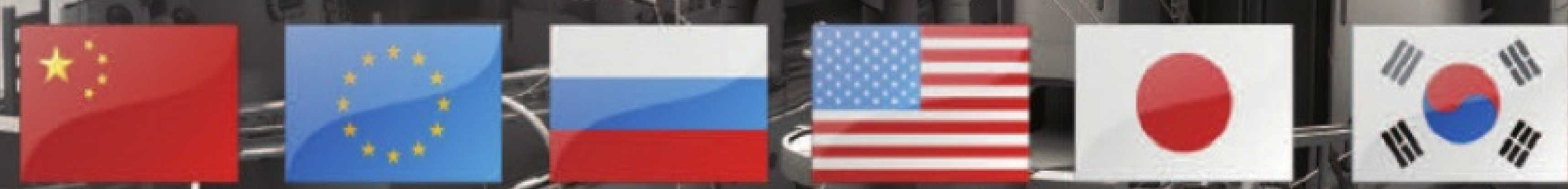


本期重磅专题：
再次改变世界？苹果iPad的成败博弈论

新品初评：家庭影音中心，希捷FreeAgent Theater+高清播放机/游弋3G海洋，爱国者N500 MID/空中鼠标，永新视博Joycenter高清娱乐一体机
实用软件：随心所欲——轻松改变窗口尺寸
应用心得：用Undead Pixel检修液晶显示器亮点
硬件评析：剑指主流，32nm酷睿i5处理器登场
在线争锋："超越《阿凡达》"，评《网瘾战争》
评游析道："战地风云"简史/饿狼传说
极限竞技：《现代战争2》中远距离对战武器详解



本期强档攻略
极度恐慌2——重生






大海战


九合天下

P16 网络时代 重点推荐
网络影视洗牌，BT下载已近黄昏?

BT与P2P下载似乎已近黄昏，新的下载方式是否会出现？BT2.0时代是怎么回事？本文探讨这个问题。



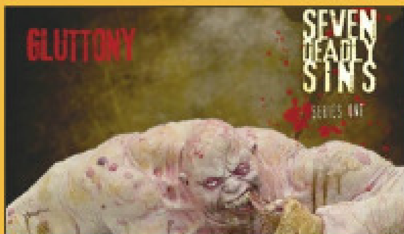
P30 实用软件 重点推荐
游戏无疆 ——跨平台游戏攻略

通用的跨平台游戏引擎还是光打雷不下雨，与其漫长地等待与羡慕，不如寻找各种模拟器，实现我们的跨平台游戏之途吧。



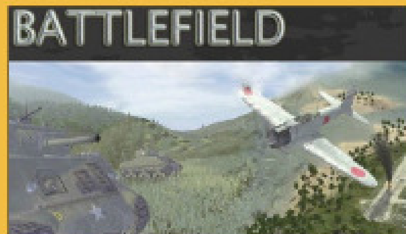
P110 在线争锋 重点推荐
网页游戏七宗罪

虽然不少玩家与非玩家纷纷表示对网页游戏的游戏性无法理解，然则我们却不得不承认一个事实——网页游戏，它“杀很大”。



P122 评游析道 重点推荐
“战地风云”简史

“战地”系列游戏的核心在多人游戏部分，无数“战地”铁杆玩家正期待着这个品牌在未来能焕发出更加夺目的光彩。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年03月01日
定　　价 人民币 10.00元

汇众教育
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英
动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

订单培训 高薪揽才

汇众教育
2010福布斯
中国潜力企业

近年来，由于数字娱乐产业的迅猛发展，各类动漫游戏多媒体企业大量涌现，知名外资企业纷纷进驻中国，动漫游戏专业人才因此一将难求。预计未来几年，随着游戏动漫技术更广泛的应用和外包订单的大幅增长，专业人才缺口将更加严峻，与培训机构联合打造“订单式培养”成为受企业欢迎的专业人才培养形式。汇众教育集团是国内领先的动漫游戏人才培养专业机构，全国拥有30多个分支机构，成立六年来已帮助35000多名学员成为动漫游戏专业人才。2010年被“福布斯”评为中国潜力企业。

★本期推荐校区 — 西安校区★

汇众教育西安（动漫游戏）校区地处古城西安，学术教育文化气息浓郁，教学环境优雅。学院拥有多媒体教室、理论教室、机房、项目研发中心等各项教学设施且处于国内领先水平。学校坚持“就业是根本，教学是核心”办学理念，与全国400多家动漫游戏企业签订了联合培养协议。2009年西安（动漫游戏）校区得获“2009年西安十佳IT教育机构”、“2009年陕西动漫游戏人才培养就业竞争力奖”等荣誉。

西安（动漫游戏）校区牵手国内名企和重点高校联合打造“技能+学历+就业”复合型人才订单培养模式，入学即签订三方《就业推荐协议》，合格毕业直接上岗。



已就业学员赠送锦旗感谢校区培养

职业热线：029-85381691 / 85381692 / 86690216
校区地址：西安雁塔区小寨十字国贸大厦11层
校区网址：xa.gamfe.com(游戏) xaa.gamfe.com(动漫)



汇众教育，致力于每一位学员成功！

了解详情请拨打 400-6161-099

责编手记

当本期杂志制作完成时，新春佳节的鞭炮声也在耳边噼噼啪啪地响了起来，又一个虎年来到啦！为什么要说“又”呢——回想一下，《大众软件》从当年每月1本的月刊，到现如今每月3本的旬刊，已经走过了十余年的历程，如今迎来了第二个虎年新春，而本责编私藏的《大众软件》历年来的所有杂志，如果全摞在一起的话，也应该能堆到屋顶了吧。

拜年的话就不多说了，毕竟当大家看到这本杂志的时候已经过了正月十五。目前编辑部里虽然忙得不可开交，不过还是会有一些惊喜突然降临。比如生铁君不知从哪儿弄到了一套经典老DOS游戏合集，大概都是十年前的作品，有好几百个游戏，整合得非常好，有统一的安装界面，还有有趣的问答……所有老游戏都可以在当前的操作系统下完美运行，这让编辑部里的几个“老家伙”着实欢喜了好久。此外，8神经终于买到了惦念已久的电影《阿凡达》3D IMAX场的票，据说座位还很理想。就在我写下这段文字的时候，也正是他在影院里过瘾的时候，而我只能在电脑屏幕上看看《网瘾战争》，先过一会儿“网瘾”了。

接下来说说本期的“攻城略地”，之所以安排《轩辕剑外传——云之遥》的全攻略，是因为在网上看到有很多玩家对这款游戏给予了关注，毕竟是经典系列的续作，让许多玩家对它怀有期盼之心也是很自然的事情。不过此游戏独到的防护手段让一些平常玩惯了地下版游戏的玩家一时无法如愿，甚至有的玩家还想到了将《汉之云》与《云之遥》相“融合”的方法，以试图达到能够“曲线”玩到游戏的目的。不过就目前的情况来看，仍然只有那些购买了正版游戏的玩家才可以玩到它。所以，刊登这篇全攻略的主要目的，就是一方面让那些一时还玩不到游戏的同学可以了解到想要知道的游戏内容，另一方面对于已经拿到游戏的玩家来说，也是一份不错的过关指南。

本期责编 Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
上海	严澄清	吉林	余天呈
广西	张骁	北京	刘晓春
湖北	杨奕枫	湖北	杨杉
甘肃	冯义轩	陕西	李庚
山西	王彦钧	山西	项磊
广西	李伟卓	北京	李润实
浙江	曹建闽	辽宁	袁友锋
河南	张杰	浙江	廖彦桑
云南	李立	北京	邹一涛
福建	徐宇翔	湖北	李普元



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

Edifier 漫步者

雄关漫道真如铁，

而今迈步从头越！

热烈庆祝多媒体音响领军品牌漫步者A股成功上市！

股票代码：002351

股票简称：漫步者



希捷FreeAgent Theater+高清播放机
家庭影音中心

■晶合实验室 Red

随着大屏幕液晶电视的普及，DVD播放机无论在视频或音频上均已无法满足“影音次世代”需求，已基本退出舞台，加上互联网上有大量高清片源可供免费下载，人们有了更高的高清影音播放需求。最初的解决方法是组建HTPC，即组装一台性能不是很强，但足以提供影音播放功能的电脑。可惜由于技术较为复杂，用户需购买配件与机箱自行组装，加上整体价格并不是很便宜，所以只在发烧友中较为流行。

尽管后来有一些厂商涉足HTPC领域，但产品价格仍然较高，推广艰难，另一个很重要的原因在于HTPC的使用复杂，用户需了解软件安装、设置等一系列与电脑相同的操作，这是不少人难以接受的。所以市场上更需要一种价格便宜，操作足够傻瓜化，大小与DVD播放机类似的产品，高清播放机便因此而生。

与HTPC相比，高清播放机的优势非常明显。在价格上，目前市面上已有许多2千元以下的产品，在千元以下也有很多选择余地，而HTPC的价格仍然较高，以一个ION平台的准系统为例，处理器、内存、主板的价格相加便已接近千元，不少厂商的HTPC产品也更在2千元以上。在使用方面，只要用过DVD播放器的人就能轻松上手高清播放器，连接设备后便可使用，不用考虑兼容性与设定等一系列问题。而且高清播放机的启动速度要比HTPC更快，通常耗时只有后者的一半。在功耗方面，绝大多数高清播放机在20W以下，与HTPC中耗电较低的Atom与ION组成的平台相比仍可节约大概10W功耗。此外，高清播放机硬件结构简单，使用电子元件更少，理论上能提供更好的稳定性，而且几乎所有产品均为被动散热设计，噪声要明显低于使用风扇主动散热的HTPC，加上机身通常要比HTPC小巧许多，更易融入到家居环境中。

不过，高清播放机在许多方面也无法取代HTPC。首先，HTPC的灵活性要好于前者，用户可以自行更换很多配件，动手能力强的用户可组建最为理想的播放平台。其次，由于HTPC可采用显卡硬解或处理器软解，对各种格式的兼容性最好，而高清播放机对格式的兼容性则取决于内部芯片的解码能力及厂商固件的更新。在功能上，因为HTPC就是一台小型电脑，除了播放高清影音外还可连接键盘鼠标，使用我们熟知的各种软件、游戏，这方面是高清播放机永远无法做到的。



附赠一支遥控器



机身非常小巧



机身前部布局，USB接口在左侧，

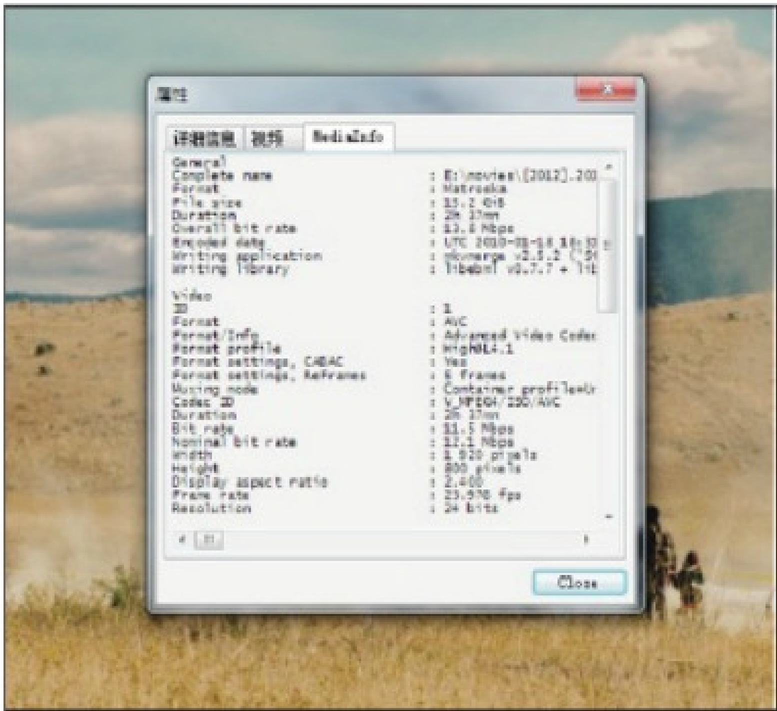




这款产品的性能完全可满足高清播放需要，使用也很简单，做工体现了大厂风范，非常适合家庭用户选购，但是它只可与希捷自家的移动硬盘搭配，无疑增加了用户的额外开支。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：希捷（Seagate）
上市状态：已上市
售价：1499元
附件：遥控器/电源适配器/AV线/说明书等
咨询电话：400-610-6666
推荐：家庭用户



互联网上流传的1080P影片码流率一般在15Mbps以下

笔者认为，HTPC与高清播放机的定位不同，前者更适合发烧友和资金充裕的用户，而后者适合主要有高清影音播放需求的普通用户，且价位在千元以下的产品更有市场。近两年，国内高清播放机市场发展迅速，在市场上可见到各类产品，价格从1、2百元到2、3千元不等，它们之间的差别主要是解码方案的不同。需要注意的是，一般1、2百元的“高清播放机”并不能实现1080P高清播放，只能在播放RVMB格式时达到768P（1360×768），即使可解码H.264，输出分辨率最高也只能达到480P，所以这类产品也被称作“RM播放器”或“伪高清播放机”，它们通常使用的主控芯片是晶晨公司（Amlogic）的7226/7228/8613/8618，这些芯片也被广泛使用在数码相框及一些可播放视频的液晶电视产品中。

对于真正的高清播放机，必须可以解码输出1080P，还要支持流行的编码格式与封装格式，并能在高码流率下流畅播放，同时要具备DTS、DTS-HD、Dobly、Dobly-HD等音频格式的解码输出或源码输出。目前市场上产品的主要解决方案有如下几种：

1.Realtek

瑞昱公司（Realtek）推出的RTD1073/1283芯片，它们的优势在于可解码几乎所有的编码格式，如H.264、VC-1、MPEG1/2/4、Divx/Xvid、RM/RMVB，对于封装格式也不挑剔，网上常见的AVI、MKV、MOV、VOB等都在支持之列。两种芯片在画质上没有差别，1073推出较早，不支持DTS-HD、Dobly-TrueHD的音频源码输出，发热量较高。新的1283使用了BGA封装，降低了发热量，增加了一些功能，可支持DTS-HD、Dobly-TrueHD音频源码输出，还能录像。另外，Realtek没对客户开放源代码，因此固件更新相对较慢。

2.Sigmatel

美国Sigmatel的芯片普遍被认为高端之选，画质最佳。其产品包括Sigmatl18634/8635/8655S/8643/8653等，对编码及封装格式也有很好的支持，与Realtek芯片相比，缺点是不支持RMVB，开机速度较慢。但在软件方面功能很强，如支持外挂字幕颜色、边框、位置的调整，而且对客户开放源代码，Bug解决更快。

3.MStar

晨星公司（MStar）的6M68芯片在国内很早就有使用，价格更便宜，产品最初不支持1080P输出，后来得到更新支持，但流畅度无法得到保证。与Realtek与Sigma的芯片相比，它不支持VC-1、WMV-HD编码格式和DTS音频解码，也无法实现网络功能，用户选择使用此芯片的产品时需慎重考虑。

4.Amlogic

晶晨（Amlogic）最新推出的8626H芯片在解码能力上要强于MStar6M68，弱于Realtek与Sigmatl1产品，它对VC-1编码支持不利，但可解码DTS，音频支持APE格式。由于其支持网络功能，在功能上比较丰富，在低端市场受到不少用户喜爱。

希捷本次送测的FreeAgent Theater+是一款使用RTD1073主控芯片的产品，采用被动散热设计。它的外观设计美观，上盖为光亮的喷涂，左右两侧及底部的塑料外壳经过磨砂处理，触感良好。这款产品被设计用来与希捷FreeAgent移动硬盘搭配，播放其中的多媒体文件。打开分为两段的滑盖后可见miniUSB接口，其滑盖的拆解与安装都很简单，闭合严实，体现了希捷的设计能力。



希捷FreeAgent Theater+采用RTD1073芯片



拆开外壳后看到RTD1073芯片上粘贴了散热片



后部接口



机身右侧舱盖打开后可放入希捷原厂移动硬盘



附赠多种不同标准的电源插头

这款产品的接口较全面，有AV（需配合转接器）、色差、光纤、HDMI、RJ-45及2个USB 2.0接口，其中一个USB 2.0接口设计在机身前端，用来读取U盘数据，我们在测试时使用了几款不同芯片的U盘，这款播放器均能正确识别。另一个用来与希捷无线网卡连接（需选配，样机没有附带），支持IEEE 802.11b/g/n，有无线播放1080P视频文件的能力。

我们使用码流率1Mbps～20Mbps不等的若干视频进行测试，封装格式包括常见的MKV、AVI、RMVB等等，该机播放流畅并可实现多文件的无缝连播，支持SRT、SUB、SAMI格式字幕，同时其菜单响应迅速，机身发热量不高，在测试过程中没有出现死机现象。除了可播放各类影音文件外，它还可浏览图片，连接互联网播放Google Picasa、YouTube等内容。



爱国者N500 MID 游弋3G海洋

■晶合实验室 Red

对于MID产品，爱国者之前均采用Atom Z500处理器与UL11L芯片组，配备512MB DDR2内存，可安装Windows XP操作系统，因此能兼容PC上的多数软件，性能与早期低端上网本更为接近。不过最近推出的N500却舍弃了英特尔平台，使用基于ARM架构的Marvell PXA 320+处理器，内置256MB存储空间，内存降为128MB DDR，与不少智能手机的配置基本相同。此外，滑盖设计与QWERTY键盘也被取消，屏幕从之前的4.8英寸降低为4.3英寸，仍为分辨率800×480的电阻式触摸屏。

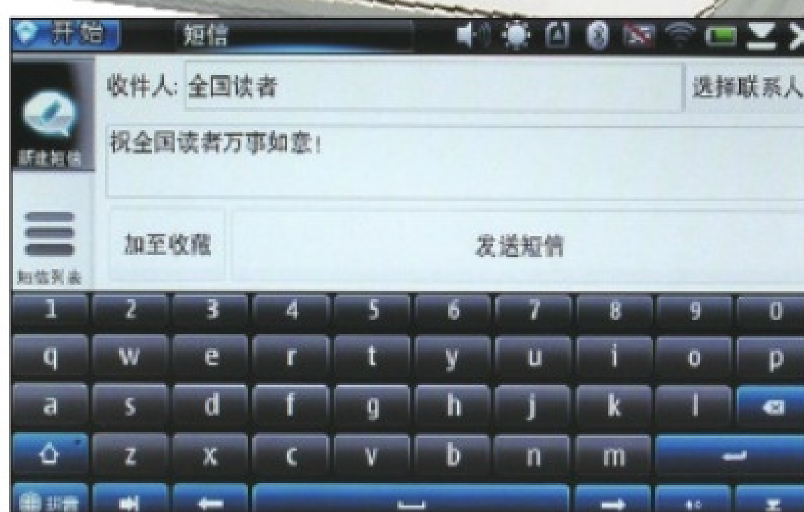
尽管硬件设计的改变使其性能不及之前产品，但好处是降低了功耗，并能进一步减轻机身重量。根据我们的测试，该产品可在屏幕亮度中等并开启Wi-Fi的情况下，连续播放在线视频约4小时，因此2块电池基本能满足一天使用。整机含电池重量为244g，与之前产品的320g相比降低了很多，143mm×74mm×17.6mm的机身尺寸虽与智能手机相比仍是个大块头，但与同样是4.3英寸屏幕的PSP相比还是小巧一些，装进口袋绝无问题。



内置SIM卡插槽



3.7V，2600mAh电池



短信界面与虚拟键盘



语音通话界面

这款产品的一大特点是配有CDMA2000 EVDO模块，支持电信天翼业务，是目前为数不多可实现通话功能的MID产品，同时它还支持蓝牙2.0及IEEE 802.11b/g无线网络，可选配GPS导航（样机没有附带此功能），功能较为全面。该产品的外观设计简洁，正面只有3个按键，分别用来控制方向、显示桌面和切换程序，另外6个按键在机身顶部，功能是全屏/还原窗口、调节音量、关机、复位及宽带连接/拍照。miniUSB与Micro SD接口位于底部，其存储卡最高支持16GB。机身共配备2个摄像头，背面的主摄像头为320万像素，用来进行拍照/录像，成像效果一般，正面为30万像素，为3G视频通话做好准备。

N500的操作系统为基于Linux内核的Woojoy Maemo，它由诺基亚的Maemo平台开发而来，所以N500也可支持如诺基亚N800等设备上的软件。操作系统的功能比较全面，集成了不少实用软件，如MSN、QQ、同花顺、永中Office等，还可通过软件库随时更新。但这些软件比Windows平台下的软件功能逊色不少，且多数还是测试版，使用感受上有较大差距。

内置媒体播放器支持的格式有限，不支持常见的RMVB。我们使用一段分辨率为640×272，AVI格式封装，Xvid编码的影片测试，它的码流率约为1Mbps，播放过程中多数情况较为流畅，高速场景中画面会出现明显“断层”。另外，由于128MB的内存容量实在太小，使用过程中经常出现内存不足的情况，尤其在打开网页时比较缓慢，严重影响使用感受。P





虽然这款产品实现了上网、通话，并能收发E-mail、浏览网页等功能，能满足多数使用需要，但无论在硬件配置或使用感受上都更像是一款大号智能手机，考虑到它的售价并不便宜，仅推荐资金充裕的用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★☆
性价比：★★

厂商：爱国者（aigo）
上市状态：已上市
售价：3999元
附件：耳机/充电器/电池（2块）/连接线等
咨询电话：400-610-6666
推荐：资金充裕的用户



永新视博 Joycenter 高清娱乐一体机

空中鼠标

■晶合实验室 电子土豆

随着数字电视的普及，数字机顶盒也被赋予了更丰富的功能。创建于1998年的永新视博是国内第一家在纽约证交所上市的数字电视产业公司，拥有源于清华大学的技术研发团队，在有线数字电视领域，永新视博条件接收系统已覆盖全国1亿用户，为全国的300余家电视运营商提供服务，机顶盒合作伙伴100多家。前不久，它也推出了自己的数字电视终端产品——Joycenter高清娱乐一体机，我们在第一时间拿到了评测样机。

"Joycenter高清娱乐一体机"听起来有些陌生，实际上它首先是一款我们熟悉的有线电视高清机顶盒，带有标准的有线电视智能卡接口，但它也更像一台电脑玩家熟悉的HTPC——基于NVIDIA ION离子平台和Intel Atom处理器，内置硬盘，提供S/PDIF光纤输出、千兆以太网和4个USB 2.0接口，支持HDMI、色差分量及立体声同轴音频输出，软件系统则基于Windows XP核心。其特别之处在于其空中鼠标式遥控器和体感手柄设计，可在宽敞的客厅里玩体感游戏。



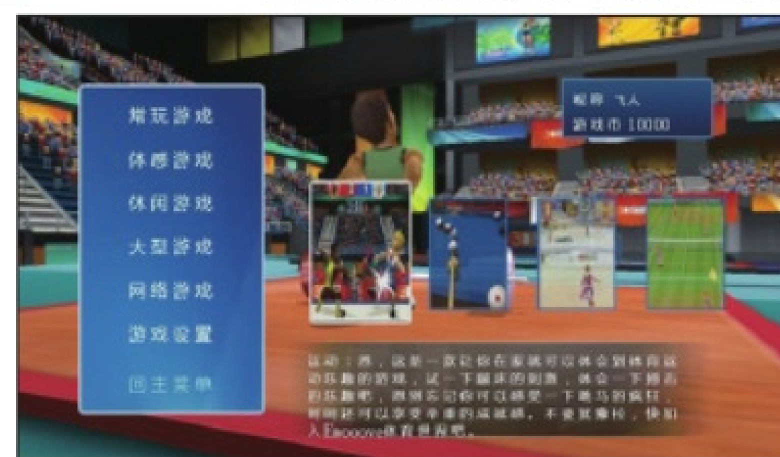
接口一应俱全，可惜目前软件还不能完全发挥其功能



造型独特的游戏手柄

我们把Joycenter用HDMI线接上50英寸平板电视，连接电源后开机，出现眼熟的类似Windows XP引导时的黑白进度条，半分钟后进入图形界面。样机菜单非常简单，从左到右分别是游戏、电视、设置和数字收音，并未提供图片浏览、视频文件播放等功能选项，更不用说网页浏览器了，厂商资料中提到的上网和蓝牙接收功能自然无法实现，相关功能还有待通过软件升级完善。我们将北京歌华有线的数字电视智能卡插入Joycenter，自动搜索频道却找不到任何台，采用内置频道列表搜索，能搜索到熟悉的歌华有线电视频道列表，但无法收看电视，调用菜单后发现智能卡未被识别。与永新视博公司技术人员交流后，他们表示这种终端必须插入与电视运营商合作设计的高清智能卡才能识别，看来与各地电视运营商捆绑将会是Joycenter的主要营销方式。

Joycenter的游戏菜单中提供了体感游戏、休闲游戏、大型游戏和网络游戏选项，体感游戏中有Wii玩家熟悉的网球、拳击、台球、篮球等类型，大型游戏中还有科林麦克雷拉力赛04等游戏，可将体感手柄作为方向盘使用。游戏界面和整体试玩感觉跟我们上期杂志中介绍过的联通体感游戏棒类似，遥控器定位准确，手柄反应较为灵敏。游戏界面中有游戏币设定，想必这是有线电视运营商未来的一项收费业务。



游戏菜单

空中鼠标与遥控器

空中鼠标是一种可像传统鼠标一样操作的输入设备，在空中晃动就能直接使用。其原理是用图像传感器（CMOS）来捕捉红外图像，利用图像处理和模式识别技术计算运动物体位置信息，同时加入防抖模块，稳定地控制屏幕光标。它设计时需要考虑定位精度、平滑性、抗干扰能力、防抖能力和易操作性，功耗也要尽量低。电视用户使用时都习惯将遥控器直接指向屏幕，用很小的动作调整，而单纯的鼠标不符合这一操作习惯。永新视博采用NSM6系列芯片作为空中鼠标遥控器的设计方案，它把直接指向屏幕的遥控器和支持多媒体应用的鼠标功能结合在一起，兼容电脑与电视的双重应用。





永新视博Joycenter样机的软件界面和功能需要大幅完善，但从它身上可以看出这类产品的未来发展趋势，即在提供基本高清电视服务的同时，提供更多的内容和娱乐（尤其是游戏）服务，成为名副其实的"家庭媒体中心"，而体感操作无疑也会让沙发上的用户在晃动遥控器时得到更多乐趣。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：永新视博（Novel SuperTV）
上市状态：已上市
售价：3980元（与有线电视运营商捆绑）
附件：遥控器、游戏手柄、说明书
推荐：喜欢体验尝鲜的用户
咨询电话：010—62971199



Pad能否再次改变世界？

——苹果iPad的成败博弈论

■本刊记者 冰河 Artec

忽然之间，iPad就成为2010年初IT行业最受关注的热点。自2010年1月28日凌晨2点，苹果公司首席执行官史蒂夫·乔布斯将iPad展示于世人面前之际，关于iPad的争议就没有平息过。事实上，苹果公司在10年来每次推出的新产品都经历了相似的遭遇，从iPod Shuffle、iTouch到红遍全球的iPhone，以及如今的iPad，刚出生之际都伴随着各种争议，但在iPad之前，笑到最后的总是乔布斯这个人称为“乔不死”的老家伙。因此尽管争议重重，但无人敢小看iPad的市场前景。毕竟那么多先例在前，乔布斯每一次的探索最终都被市场所接受，这本身就说明了它在产品设计和市场应用方面的敏感和天才。所以尽管iPad“不过是一个放大版的iTouch而已”的评价为很多人所赞同，但还是无法遏制iPad问世之后对于整个IT行业的冲击和影响。iPod和iPhone的问世改变了便携播放器和智能手机的行业走向，谁又能保证iPad不是下一个改变行业走向的产品呢？而且虽然至今苹果公司在中国大陆市场的试水乏善可陈，不过看看遍地的苹果水货产品用户，就能明白苹果无法融入中国的原因，并不在于它的产品。正相反，乔布斯每一次的成功都证明，他对于产品设计和市场应用之间的衔接把握非常精准，但让苹果的产品和谐地融入全球各地的市场，这不是乔布斯个人的天才能解决的问题。除了中国大陆市场之外，在北欧和日本的市场，苹果公司的产品融入也遇到了很多难题，因此武断地说苹果公司的探索和创新“行”或者“不行”，都不是一个科学的结论。

由于乔布斯对于iPad的命名和产品外形的缘故，从iPad问世开始，“平板电脑能否改变整个行业走向”的争议就再一次烽烟四起。关于平板电脑的争论事实上在若干年之前就已经出现，已经无数次实现预言的比尔·盖茨甚至也出现在这个争论中。他在2001年曾经预言：“平板电脑在5年之内就会成为美国市场上最为畅销的PC。”不过这次他的预言并没有实现。长期以来，平板电脑市场不温不火，一直未能获得普通消费者的青睐，而且在近两年呈现下滑的趋势。而在国内，从方正、联想到汉王、神舟，各种背景的技术企业都曾经为了先介入这个市场而投入过很多资源，但所有的投入所获得的收益最终在华硕的一款EPC面前显得微不足道。“平板电脑无用论”在市场接受程度的验证下基本成为业界的共识。因此当苹果高调推出iPad，以前诸多关于平板电脑的争议和质疑自然就再一次被掘坟，拿出来进行争议。但是如果我们抛开iPad的命名和外形不谈，剥离掉“平板电脑”这个可能的标签，就会看到iPad实质上是一个与原来的平板电脑并不重合的新电子设备。而这种新电子设备的市场前景，并不能简单的拿原来的历史经验来解读的。至少，对iPad用不上。因为从苹果的产品研发历史上来看，重复以往的产品市场定位，并不是苹

果产品开发的思路，表面上相近的开发设计，实质上走的是不同以往的产品定位路线，从iPod到iPhone，再到如今的iPad，其实乔布斯的思路一脉相承。更不要说苹果从iTunes延续到AppStore的强大分享平台机制，已经给iPad的应用内容做了充分的储备。只是乔布斯的战略在以往的移动播放器和手机领域，都未曾经历过iPad如今面临过的挑战，毕竟在移动上网终端的市场领域里，已经有太多巨头，投下巨大资金打造过太多类似的产品。TabletPC、MID、EPC、上网本……这些功能定位多少有些重叠的产品虽然成败口碑不一，但对于iPad来说都是需要正视的对手。以苹果的实力和历史经验来看，iPad获得成功几乎是必然的，唯一的区别就在于成功的范围有多大而已，是只在传统的“果粉”（苹果产品爱好者）中被接受，还是能扩及到“果粉”以外，如同iPhone所获得的成功那样，被更多的传统产品用户所认可。对于苹果来说，这才是真正的成败考验。

1. 一块“板子”的神奇所在

美国西部时间2010年1月28日凌晨2点，苹果公司在加州召开的发布会上，在宣布推出其移动计算平台iPad之前，人称“乔不死”的史蒂夫·乔布斯向台下的观众展示了一幅漫画，内容是圣经故事中，摩西拿着刻有上帝诫文的石板十诫高举向天际；右边的文字则写着“上一次，大家对于一片平板感到如此兴奋，是在那个时候。”

不管这是个玩笑也好，是个事实也罢，敢这样高调张扬为自己的产品做广告的，世界上大概没有几个人，而瘦骨嶙峋的乔布斯绝对是其中的一个。他的高调和张扬在全球都是出了名的，也不是没有遭遇过质疑，但是苹果近十年来的市场业绩证明了乔布斯的张扬并不是盲目的嚣张，从iPod到iPhone的成功都说明苹果的产品具有改变行业竞争态势，乃至改变整个社会应用习惯的力量。在iPod+iTunes的模式问世之前，谁也没想过已经被下载模式挤压到奄奄一息的传统音乐工业能借此找到一条新活路，而iPhone+AppStore的模式又让世人看到了手机和传统软件产业融合盈利的新渠道，随后获得的成功也有目共睹。因此乔布斯此次再出手，纵然他姿态张扬，却没有人敢笑他太轻狂，当然受到质疑是免不了的，只是乔布斯还会在乎别人质疑他么？

从随后乔布斯拿出的那个板子来看，他的张扬受到质疑也有一定的原因。总体上，苹果的iPad电脑分两款：只有蓝牙和Wi-Fi的普通版和加装3G网络的3G版。iPad外壳尺寸：242.8mm×189.7mm×13.4mm，WiFi版重680克；WiFi+3GB版重730克。看上去正如刻薄的评论所说，“像个大号iPod Touch”，主要的界面按钮有开关键、静音、音量、Home键等，基本上和iPhone一样。运行的也是iPhone OS 3.2操作系统，并支持中文。可以直接运行iPhone软件，还能运行包括iWork（专门优化版）等在内的N多Mac软件。当然，iPhone/iPod touch的重力感应器、光学感应器、数字罗盘也装备在了苹果iPad平板电脑上。从这一点来说iPhone原有的强大应用开发库资源可以很好的被利用到iPad的新平台上，这也是乔布斯的最大倚重所在。

苹果iPad平板电脑硬件的最大亮点要算它的CPU——苹果自己研发的Apple A4处理器，主频为1GHz。存储方面，和iPhone一样，还是内置16/32/64GB闪存。内置25Whr锂电池，待机时间一个月，正常使用时间10小时，相对一般的上网本甚至普通笔记本来说，这都是非常不错的指标。屏幕采用9.7寸多点触控屏幕，LED背光+IPS面板，分辨率1024×768。根据苹果的行事风格，在相同的价位下，iPad的现有配置会很快得到提升，以起到变相降价促销的作用。

除了苹果原有的AppStore应用，苹果新开发的电子书软件iBooks也可免费下载到iPad，新软件基于ePub格式电子书。通过苹果的新网上书店iBook Store，用户可以直接购买下载书籍并在iPad上阅读。在发布会上苹果表示目前欧美主要的5家大型出版商已经确定将通过iBook Store销售电子书。唯一缺位的麦格劳·希尔出版集团原本也在计划中，但由于在iPad发布之前，麦格劳·希尔方面向外界披露了iPad的一些信息，违反了苹果与其的事先约定，因此未能在发布会上出现在合作名单里。但是从发布会视频上可以看到，其名单原有设计是个六格矩阵，明显是临时取消了一个名字。以麦格劳·希尔在欧美出版行业的地位，未来会保持合作几乎是板上钉钉的事情。因此在出版资源的角度上看苹果明显也有最好的牌。在电子阅读器上的最主要竞争对手，亚马逊的Kindle为此要当心了。

苹果公司的产品定价在初期一向是走中高端路线的，但这一次相对以往的产品还算是比较亲民。Wi-Fi版苹果iPad平板电脑售价499（16GB）、599（32GB）、699（64GB）美元，发布会2个月后正式上市；3G版苹果iPad平板电脑售价629（16GB）、729（32GB）、829（64GB）美元，3个月后上市。使用美国AT&T提供的3G数据业务：资费为250MB流量/每月14.99美元；不限流量/每月29.99美元；一个好消息是：苹果iPad平板电脑无锁，而且没有解约处罚，难道乔布斯不在乎水货市场对正品的冲击么？还是想学盖茨“先让他们用盗版”的市场占有优先策略？但无论如何，从苹果供货商传出的消息显示了乔布斯的决心，根据苹果开给中国台湾合作商宸鸿和胜华的备料通知，两个触控面板厂一个月的出货量，加起来最多将高达两百万片。这意味着乔布斯决心在2010年实现上千万台的iPad销售，无论是行货水货，乔布斯此举堪称一场豪赌。



iPad采用的是苹果最新的A4处理芯片



利用iPad阅读《纽约时报》电子版的现场演示，注意其中的FLASH动画效果并没有显示出来

2. 成败众说纷纭

iPad推出之后的确引起了很大反响，但随着初期的惊艳过去之后，质疑的声音也越来越多。美国著名IT行业杂志《连线》杂志刊载评论文章认为，苹果公司最新发布的iPad并没有像乔布斯所大肆鼓吹的那样，是一款颠覆了电脑行业面貌，为消费者带来全新数码体验的平板电脑。实际上iPad只不过是一款不能打电话的大号iPhone而已。而PC所具备的一些主流功能都没有在iPad上出现，看来苹果仍完美地保留了“残缺美”的顽固传统。而在互联网上的反应也呈现两极分化的状态。不少网民表示很失望，认为iPad只不过是放大版的iPod，和先前外界预测的平板电脑规格相差太大；更有人贬损iPad“还不如一台宏碁或华硕的上网本来得实用”。类似的观点在其他的评论中也非常有市场。对于绝大多数用户来说，这些质疑声音中比较有说服力的主要集中在以下几个方面。

1.不支持Flash

相信很多人都会抱怨iPad不支持Adobe的Flash软件。乔布斯并没有提起这件事，不过观看iPad发布会视频的网友可能已经发现，在发布会现场乔布斯在iPad上浏览《纽约时报》网站时，网站首页的Flash没有显示出来。显然，苹果对“非开放式”网页标准的Flash深恶痛绝，也无法容忍其频频出错和吃CPU的毛病，也许Flash永远都不会出现在iPad上，除非苹果决定将iPad的电池使用时间降至两小时。

2.没有OLED屏

在iPad发布之前，外界传得最凶的传言之一是苹果将发布两种型号的iPad，一种配备OLED屏，一种不配备。不过正如苹果资深玩家布莱恩·陈所指出的那样，如果配备一块这么大尺寸的OLED屏，屏幕的成本就高达400美元。再加上其他硬件，那么即使在售价为830美元的高配版iPad身上，苹果也挣不到什么钱。而如今的事实证明，苹果还是考虑了成本控制优先，这当然会影响一部分用户的使用体验。并且让他们发出不满的声音。

3.没有USB接口

即插即用的USB接口差不多已经成了电脑平台的标配，诸多应用USB连接技术的外设也是用户在电脑之外不得不应用的标配。例如以最常用的数码相片读取为例，没有USB插口，就意味着需要另寻办法上传相机中的照片，而目前的主流做法就是USB通用读卡器。这就为用户增加了一笔转移成本。这笔成本倒不是不可接受，可增加的一道工序会严重影响使用者的体验。

4.没有GPS功能

苹果在每台iPad里面都装了一个罗盘，所以在发布之初很多人都想当然地认为iPad里肯定具备GPS功能。遗憾的是，仅支持Wi-Fi的iPad机型跟iPod Touch一样，没有安装GPS部件，不过出人意料的是3G版的iPad上却装有辅助全球卫星定位系统（Assisted GPS）。GPS“有还是没有”，这至今还是个问题，显然乔布斯和他的手下至今也还在摇摆不定。



iPad外观效果图，的确如刻薄的评价所说，是个“大号的iTouch”，但用户到底如何评价，则是另一回事

5.不支持多任务功能

从乔布斯的演示过程中可以看到，iPad跟iPhone一样不支持后台运行应用程序。相信很多人会对此感到恼火，毕竟使用效率是绝大多数人评价平台性能优劣的主要指标之一。

6.没有键盘

其实真的没人指望iPad会配一块实体键盘，不过肯定有人会对此耿耿于怀。但事实上苹果还是为iPad提供了一款可选外接键盘（键盘需单独购买，售价70美元），因此和GPS的问题一样，键盘“有还是没有”的问题也在困扰着乔布斯，他们也悄悄地为自己留下了后路。

7.没有摄像头

摄像机，静态相机和网络摄像头——前两种外设可能永远也不会出现在iPad上，因为我们已经习惯了带iPhone出门时会多带一台专用相机。但是连网络摄像头都没有，这就有些奇怪，因为这等于是堵死了将iPad用作视频电话的门路。苹果如此做法可能是出于节约成本的目的。而没有摄像头可能也将是很多消费者不得不放弃iPad的唯一原因，因为对于诸多轻度用户来说，通过各种视频工具进行远程交流是他们选择使用iPad这样的移动终端而不是用手机的重要原因。例如对很多上了年纪的用户来说，在QQ上和子女视频聊天而不是打字，这是他们选择上网本、iPad或者PC平台的唯一应用需求。而增加一个摄像头会给苹果带来多少成本，又能带来多大市场收益，这其中的优劣乔布斯应该能掂量的出来。也许下一个版本的iPad就能配上摄像头了。

8.屏幕比例不是16：9

按照今天的标准来看，iPad的4：3屏并不适合观看宽屏电影，这种屏幕比例会使观看宽屏电影时，屏幕的顶部和底部出现“粗黑

条”。不过再仔细看看iPad，看看机器背面的苹果图案，以及主按钮的位置，你会发现iPad在大部分情况下都是在竖屏模式下使用的。而在这个方向上，16：9的屏幕比例会让屏幕显得很瘦长，而且是一种很古怪的瘦长，就像我们曾经经历过的“宽银幕电影”一样。所以16：9的宽屏设置也是乔布斯未来继续头痛的问题。

但无论如何，即使这些质疑者自己也承认，所有的产品功能设计上的问题是否算是缺陷，最终都要由市场来认定。如果用户认可了产品的大部分设计，那么种种针对性的补充开发和设计就会跟上，苹果的AppStore最强大的优势就体现在这里，它为苹果公司的产品建立了一个足够充分的后备开发平台，用以弥补之前所没有预料到的问题和缺陷，那句话是怎么说来着？人民的力量是无穷的。

但是另一种针对于AppStore的质疑就显得有些“阴谋论”的味道在里面。众所周知，在iPad上用户只能使用苹果公司授权的软件，最终用户只能选择Yes or No，然后通过网络支付，在Apple的允许下观看展示，当然亚马逊的Kindle也是类似的做法，并且也获得了大多数人的认可。但不能否认的是，事实上用户对于计算机的控制权越来越少，而且在iPad上面看到的应用都不得不伴随着五花八门的广告。如果个人电脑兴起之初也是走如此的模式，每一个软件和新功能的产生都需要经过计算机制造商的授权才能让用户使用的话，那么计算机和互联网也不会像今天那么流行，它只会成为制造商、分销商和媒体赚钱的工具。更重要的是，亚马逊远程删除Kindle用户已购买的电子书籍《一九八四》和《动物农庄》的事例告诉大家，即使在自由和民主口号响彻全球的今天，在商业利益面前，将希望寄托于商业控制者的良知总是不可靠的。苹果固然没有此类“作恶”的先例，不过AppStore相对封闭的控制体系，也的确是一个足以让人诟病的话题。

不管对苹果如何质疑，这一次iPad推出带来的影响终究不可小视。对于苹果的真实意图，本刊是这样认为的……

3. 苹果的野望

从北京时间2010年1月27日晚，国内许多媒体和网站的相关编辑、记者都在通宵守候苹果公司即将发布的最新产品。由于时差的原因，这场在美国举行的发布会从北京时间1月28日凌晨2点开始，一直到凌晨4点左右结束——大家等的是传说中的“iPhone 4”，没想到苹果推出的却是iPad。这个小小的意外引出了并不意外的口诛笔伐。从iPod shuffle开始，直到Mac Air，几乎苹果在21世纪发布的每一款新产品都会引发不小的争议，可是这并不妨碍它一次次成为潮流的领导者和被“山寨”的对象，我认为这一次iPad也不会例外。

1.解开iPad定位之谜的两把钥匙

每个人都说苹果是一家充满创新精神和创造力的企业，但我认为这只是其表象。从iPod开始，苹果不是在创造全新的产品类型，而是切入一个已存在的方兴未艾或热火朝天的市场，然后发动一场苹果式的革命。这里要注意，“已存在的方兴未艾或热火朝天的市场”和“苹果式革命”是最重要的两个要素，要分析iPad，也应该顺着这两点来。

让我们看看过去的例子，“已存在的方兴未艾或热火朝天的市场”对iPod来说是MP3播放器，对iPhone来说是智能手机。关于这种“苹果式革命”，消费者看来是工业设计与人机交互界面的创新，而在其竞争对手看来则不然。“苹果式革命”的真谛是创造全新的带有垄断性质的盈利模式，在iPod上是iTunes，在iPhone上是App Store，其实这一点每个竞争对手都清楚，只是都不愿在公开场合提及。


乔布斯向公众展现苹果的最新作品——另一个可能改变世界的板子iPad

2.iPad到底要革谁的命?

iPad要切入哪里？要革了谁的命呢？有人说是电子阅读设备，因此批评它的屏幕有损视力，不如电子墨水技术；有人说是MP4等个人多媒体播放设备，因此批评它没有提供16：9的宽屏幕；有人说是平板电脑，其实这类产品早就名存实亡，有没有MAC OS、HDMI、外置键盘根本不重要……其实这些论点都是管中窥豹、盲人摸象。

iPad是一个加强版的iPod touch么？诚然，iPad与iPod touch的相似度非常高，除了屏幕尺寸，几乎找不到更多外在区别了。屏幕尺寸能给应用带来多大的改变？别疑惑，恰恰是屏幕尺寸决定了它们有本质的区别。举个例子，主流液晶显示器和液晶电视，在接口规格、分辨率、面板类型等许多方面都很接近甚至相同，但很少有人会把液晶显示器放在客厅里当电视用，原因很明显——屏幕尺寸。而且iPod touch是苹果个人多媒体播放器产品线中的旗舰产品，在市场竞争中优势明显，苹果没有必要再制造一个新旗舰去“左手打右手”。


虽然iPad的标准配件里不包括键盘，但现场演示中还是很宽容的告诉大家“你们还是有选择，只是要另外花钱”

有人认为从产品命名上来看，iPad就是“平板（电脑）”的意思。如果这么想的话，那iPod要改成iMP3了。实际上除了iPhone的命名直接来自产品类别之外，苹果产品的命名大都是对该设备主要特点的说明。比如，iPod touch说明了它的操控方式，iPod shuffle说明了它的功能特点（shuffle在英文中有打乱次序或洗牌的含义），MacBook Air表示这



使用iPad观看电影《星际迷航》，当然想看《阿凡达》的最好还是去影院吧

	16 GB	32 GB	64 GB
WiFi	$499	$599	$699
WiFi + 3G	$629	$729	$829

从现场公布的iPad的定价策略来看，价格略微偏高，但这是乔布斯的一贯战略，很快相同价位上不断提升配件的新品就会让用户觉得便宜了

款产品“轻如空气”，所以iPad的意思应该只是说这款产品的造型如同一个便签本或垫子（Pad在英文中的含义是垫子或便签本），而平板电脑的英文学名是“Tablet PC”，与“Pad”毫无干系。另外，苹果也没有必要去为一种“名存实亡”的产品摇旗呐喊，要知道“Tablet PC”在欧美市场已是各厂商避之不及的名词。

那么iPad究竟是个什么东西呢？答案很简单，iPad最像英特尔的MID（Mobile Internet Device，移动互联网终端），MID的硬件配置和盈利模式将被苹果重新定义——iPad要革MID的命！

3.iPad、MID和平板电脑的纠结

首先需要澄清一下，MID这个名称，是由英特尔提出的，但并没有得到业内的广泛认同，因此这一类型产品目前还没有形成公认的名称。所以苹果不认为iPad就是MID，也是可以理解的。我们不是简单地将iPad定义成MID的跟风之作，只是说iPad在许多设计诉求上与MID一致，它们是同类产品，但现有的MID并未完全实现英特尔最初的构想。不过必须承认，因为英特尔率先开了头，也作出了相对完整的发展规划和第一批产品，所以其后出现的类似产品难免会被习惯性地称为“MID”。其实我们无需在命名方式上过多纠缠，那不过是一场文字游戏而已。

iPad选择了9.7英寸LED背光触摸式液晶屏（分辨率为1024×768），主频为1GHz的A4单芯片平台，并搭配了16/32/64GB闪存。从屏幕尺寸上看，iPad介于上网本和其他手持终端设备之间，屏幕大一点则影响便携性，小一些则影响使用的舒适性和信息容量。这个定位与MID是相近的，但提供了比MID更好的使用体验。同样的东西不是没有，爱可视在2009年年底就推出了类似的Archos 9 CEO，它采用8.9英寸LED背光触摸式液晶屏（分辨率为1024×600），基于英特尔凌动Z510处理器（主频为1.1GHz），搭配容量为60GB的1.8英寸硬盘，并且运行Windows7 Starter Edition操作系统，实际上就是一款增强版的MID。

有人可能要嚷嚷了，这东西的中文官方主页上可是顶着“平板电脑”的名号的！好吧，确实如此，这也是其“有趣”的地方。在这款产品正式发布之前，通过与爱可视营销人员交流本刊记者了解到，为了Archos 9的定位爱可视内部曾有过激烈的争论。欧美区的销售人员认为如果说它是早已过气的“Tablet PC”，那么在欧美市场将引起经销商和消费者的反感；而中国市场的销售人员则主张“平板电脑”在国内还是高端产品的象征，使用这一名号有助于产品的营销。最后，出于整体营销的考虑，爱可视选择了一个折中方案，那就是在中国市场归类为“平板电脑”，而在欧美市场则称为“PCTABLET”。另外，“CEO”的标识后缀也只在中国市场使用。

一场小小的文字游戏，却着实反应了欧美与中国市场的差异。也从侧面说明了为什么国外多是用“Tablet PC”来质疑苹果，而国内则是用“平板电脑”去作为iPad的定义。所以，本刊记者再次强调，不要太在意这样的文字游戏。

4.英特尔的MID构想

MID的设计构想，才是最能说明iPad与其相似的地方，也是它们的本质所在。

MID的初衷是设计一种屏幕尺寸介于上网本和智能手机之间，满足用户“随时随地上网”和视频/音乐欣赏、休闲游戏和基本的办公文档处理的新型个人终端设备。由于担心与其他产品线冲突，英特尔和微软对硬件配置、操作系统等方面做了诸多限制，所以MID的发展也遇到了与上网本类似的难题，硬件配置无法满足用户的应用需求，上文提到的Archos 9就是试图打破这种桎梏的产品。

其实英特尔并不是一个如此短视的企业，在与MID相关的发展规划中，即将于2010面市的Moorestown在MID计划之初（2008年）就已经开始研发了，其设计目标当时就被确定为低功耗、小尺寸的单芯片解决方案，提供WiFi和3G无线网络支持，以实现“随时随地上网”的构想，同时还要保证拥有一定的性能，满足休闲娱乐和简单办公的需求。可以想见，英特尔希望MID能成为消费者获取信息和娱乐全新平台。

MID在屏幕方面采用触摸式液晶屏，最小尺寸为4英寸，最大则在10英寸以内，以保证最终产品具备出色的便携性和良好的使用体验。同时Moorestown平台还可延伸至高端智能手机和上网本。实际上，在iPad发布之前，英特尔于1月中旬向媒体展示了基于Moorestown的两款示范性产品，一款是LG开发的GW990手机（预计2010年下半年上市），另外一款则是与今天的iPad近似的Open Peak ODM，不过Open Peak ODM正式上市还要等到2011年。

受当时技术水平的限制，Moorestown的许多构想还无法实现，率先发布的凌动处理器虽然在体积和功耗控制上已取得极大进步，但其配套芯片组和移动网络支持等功能还停留在笔记本电脑的设计框架里，极大地限制了MID的发展。最终，凌动平台几乎嬗变为上网本专用，而按照英特尔的计划，这一块市场本应属于其超低电压系列处理器的，这让英特尔非常为难。

另一方面，产品的功能和定价是也能充分体现其商业目的的信息。从英特尔的MID发展规划来看，iPad的在功能诉求方面与它的理想目标是一致的，而iPad目前499美元~829美元的定价也正好与现有的MID价格重叠。这绝对不是什么巧合，只有为了争夺相同的市场，两个不同品牌的产品才会在功能诉求和价格定位上如此心有灵犀。

5.屏幕的争夺也是时代王者的争夺

从2008年至今，MID的发展并不理想，甚至有人担忧它重蹈平板电脑的覆辙。但是英特尔为什么在经历平板电脑的切肤之痛后，仍然坚定地推广MID，而苹果又在此时突然加入呢？原因是MID类产品的争夺，很有可能促成一个划时代王者的诞生。为了便于理解，我们不妨换一种思路，推敲“屏幕”的演进历程。

人类对信息的重视从何而始已无从追溯，但可以肯定的是，每当承载信息的新载体出现时，都伴随着滚滚的财源和难以计数的边际利益。从报纸杂志到广播，从广播到电视，从电视到互联网，从互联网到移动网络，谁控制了新的载体谁就把握了时代的脉搏。这其中从广播电台到电视，是一个颇具意义的转变，从此我们的信息和娱乐都开始建立在屏幕之上，新闻、综艺节目、电视剧、电影、电子游戏……因此我们姑且将电视机称为“第一块屏幕”。随着个人电脑和互联网的普及，显示器逐渐取代电视机称为人们获得信息和娱乐主要手段，随之诞生了规模庞大的互联网经济，英特尔、微软、谷歌等业界巨擘无一不是在互联网时代中获得了巨大的好处，因此显示器可看做“第二块屏幕”。当业界开始寻觅“第三块屏幕”时，出现了新的变化，移动设备和移动网络（尤其是3G）加入了，使其中的争夺变得复杂化。人们一度认为手机将成为“第三块屏幕”，但最终却发现手机无法承载全部的信息和娱乐需求，即便是智能手机也存在不小的局限性。

本刊记者认为“第三块屏幕”是强调移动性的屏幕，而在革命性的显示技术普及之前，它只能通过手机和其他移动终端设备的集合（甚至包括笔记本电脑等设备）来化解屏幕尺寸对应用的限制。第二块和第三块屏幕之间会经历一段较长的共存共生，才能完成时代的更迭，因此就需要一个能起到承上启下作用的新设备——苹果和英特尔都相中了MID类的产品。

英特尔希望通过MID平台的辐射，巩固自己的既有优势，同时抢占手持移动设备的市场份额。对于苹果而言，第一块屏幕的争夺没自己什么事，第二块屏幕的利益被微软、谷歌、英特尔等对手瓜分，故而第三块屏幕的争夺就至关重要。现在，苹果凭借App Store和iPhone在第三块屏幕的争夺中抢得先机，为了巩固成果、扩大优势，MID类型的产品就成为必然之选。只有依托App Store和iTunes，通过iPhone和iPad组合，苹果才有争夺新时代王位的资格。

重要的是，在这个以第二块屏幕为主的时代，第二、三块屏幕将共同存在很长时间，MID类产品的重要性愈发突出。设若苹果通过iPad占领了MID类产品的市场，不仅能抵御对手的进攻，甚至有可能完成一次“逆袭”——依靠融合iPhone OS和MAC OS特性的新操作系统和iPad、Mac Book等产品，实现移动平台和PC平台的通用应用环境，再次参与“第二块屏幕”的争夺。因此，iPad之于苹果，并不是一款普通的产品。

6.资源才是真正的杀手锏

在iPad发布之时，苹果表示，目前App Store拥有200万个应用程序和游戏，其中有14万可直接运行在iPad上，而整个App Store的下载量已达30亿次。实际上App Store中的所有应用软件和游戏都能运行在iPad上，只是由于屏幕尺寸和分辨率与iPhone不同，它们的界面表现会受些影响而已。

200万、14万、30亿，这些华丽的数字背后体现了苹果的资源优势，意味着苹果已经成功地将这个行业中主要的开发力量和内容供应整合在自己的旗下，这种近乎垄断性的资源优势正是当初Windows剿杀MAC OS的最强武器。对苹果而言，如何将App Store的资源优势充分利用是最重要的，iPad就是为这一目的服务——利用iPad占领MID的市场，争夺用户、蚕食对手在上网本甚至超便携笔记本电脑市场中的份额。伴随iPad一同上市的全新iWork则进一步暴露了苹果的野心，如果它能提供理想的办公应用体验，将使前面所说的“逆袭”提前开始。



专门为iPad开发的《极品飞车》游戏，至于品质如何还需要有货之后再做考量

“苹果式革命”的本质就是对该领域内资源的抢夺和控制——内容资源（iTunes、iBooks）、开发和应用资源（App Store）、用户资源（iPod、iPhone、iPad）。需要强调的是，在资源方面先行一步的苹果，凭借各种繁复周密的商业协议来阻止其他人对这些资源的觊觎。这也是为什么iTunes存在这么久，却一直难以出现有力的竞争者的原因。

同时竞争对手在各方面已落苹果后许多：诺基亚没能实现手机制造商到内容和服务提供者的华丽转身，受困于Symbian系统错综复杂的版本和陈旧的研发思路中；谷歌的Android刚刚起步，还无法撼动App Store的优势；微软根本没有想过为MID开发专用系统，Windows Mobile系统在iPhone OS面前也无优势可言；以往战无不胜的“Wintel”组合在MID上分道扬镳，英特尔只好自己开发基于Linux的Moblin系统，并开始经营自己的应用软件商店“AppUp Center”，想与App Store叫板还需假以时日；至于摩托罗拉和索尼爱立信，如何在这个经济寒冬中活下去才是最重要的，根本无力与苹果展开全面竞争。



针对iPad设置的应用下载商店，iPhone的很多应用软件都可以被无缝平移过来，事实上这才是支撑乔布斯牛气冲天的最大资本

所以，iTunes、App Store和即将到来的iBooks，就是我们认为iPad会获得成功的原因。

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

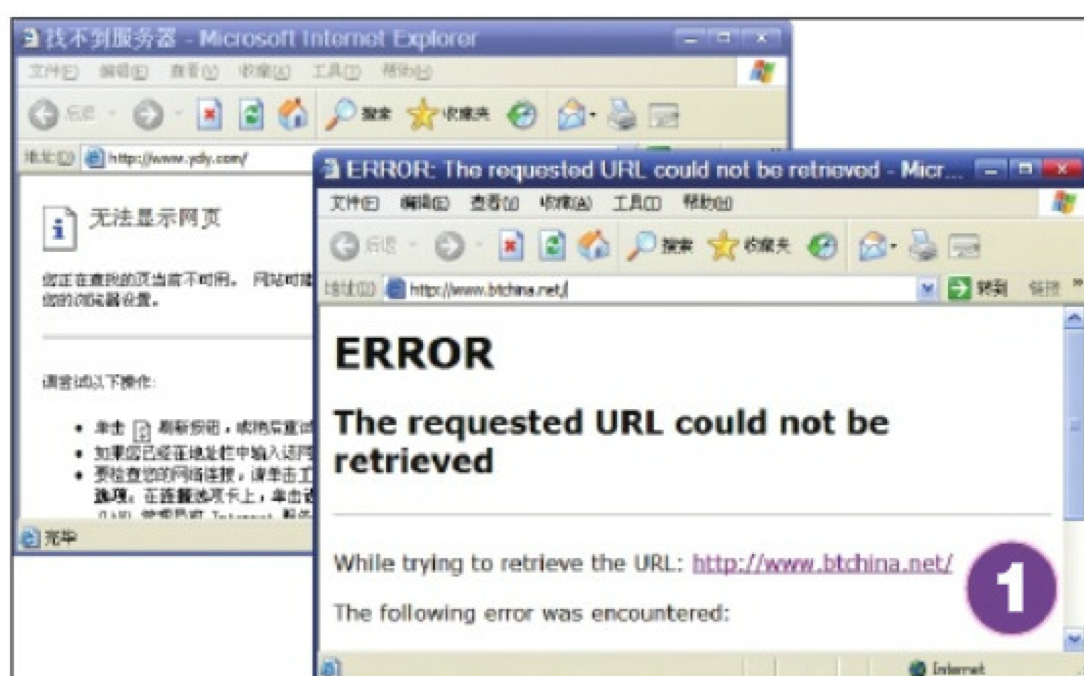
网络影视洗牌 BT下载已近黄昏？

■贵州 冰河洗剑

众多BT下载网站被关闭，BT打开苦等许久却未能连接种子资源，下载速度极其缓慢；电驴、迅雷之类的下载资源站一再遭遇关闭的风险；视频网站风生水起如火如荼，新的视频网站不断涌现……BT与P2P下载似乎已近黄昏，新的下载方式是否会出现？

一、一个时代的终结——全球关闭BT

2009年末，在广电总局新一轮严查互联网视听许可证事件中，中国互联网上大量BT网站被关闭。从2009年12月4日下午开始，国内知名的BT搜索和影视下载索引服务网站“BT中国联盟BTChina”（www.btchina.net），无法正常访问，经证实其网站备案被取缔，同时多家主流BT下载网站也都无法登录。而此前，西摩BT站、龙漫BT、凯神BT联盟等知名的BT网站已经先后关闭。截止到目前为止，国内三大BT网站中的“伊甸园”（www.ydy.com）、“BT中国联盟”已全部关停（图1），而仅剩的“悠悠鸟”已转型，屏蔽了各种下载链接，仅仅提供在线观看服务。此外，有风声说国内200个下载站点也被列入“非法站点名单”。国内未取得国家广播电视总局“视听许可证”的各大P2P网站，也都开始了紧张的转型工作。



国内另一大P2P资源分享网站、电驴的大本营VeryCD，也在2009年12月9日下午出现无法访问，引发众多网友们纷纷在各大论坛发帖发图哀悼电驴（图2），不仅为VeryCD写好了“悼词”，写好了纪念文，还为近期陆续关停的BT网站创作了歌曲、制作视频以示怀念。然而一天后，VeryCD奇迹般的“死而复生”，但由此引发的各种猜测依然不断。



一时间风声鹤唳，业内人士和网民们纷纷推测BT等P2P分享，在中国互联网的生命已走入了黄昏，BT下载的终结只是迟早的事情。

其实，除了中国互联网对P2P和BT文件分享网站开始进行封锁，同时网络服务商也对BT和P2P下载流量进行监控

世界最大的BT下载门户——“海盗湾”

“海盗湾（The Pirate Bay）”，被称为世界上最大的BT分享网站（thepiratebay.org），是一个专门存储、分类及搜索BT资源的网站，同时它也运行着世界上最大的BT Tracker服务器（图3）。

海盗湾由瑞典一个民间反版权组织海盗署（The Piracy Bureau）成立于2003年，2004年10月开始独立运营。其宗旨是反对现有的版权制度，认为其阻碍了知识传播，并成为大公司利益垄断的工具。海盗湾成立后短短几年内得到飞速发展，其用户极为众多。2008年11月15日，海盗湾称其规模已经达到了2500万独立Peers，每一个Peer是参与海盗湾“分享计划”的实际用户（电脑）数量。截至2010年1月，海



盗湾注册用户已经达到414万（图4）。

海盗湾的辉煌，迎合了网民对资源共享的需要，然而这也导致它官司麻烦缠身。根据记录，控告海盗湾的案件有34起之多，其中涉及音乐行业的21起、电影行业9起、游戏行业4起。2009年4月17日，瑞典斯德哥尔摩的法院以侵犯版权罪判处海盗湾4名创始人各1年的监禁，并向受到版权侵害的媒体公司赔偿360万美元。然而在法院宣布判决的当天，数千人走上瑞典街头，抗议海盗湾被查抄（图5），具有讽刺意味的是，这场诉讼给海盗湾带来了空前旺盛的人气。





限制外，在其他国家许多网络服务提供商也早已开始对P2P文件分享进行监测，并且限制各种P2P网站。目前在全球范围内，已经有很多网络服务商开始对各种P2P和BT下载网站流量进行限制。

在美国，P2P流量涉嫌非法下载，协议本身并不违法。尽管联邦通信委员会（FCC）裁定网络服务商不得跟踪和干扰P2P程序，但是许多大型网络服务商正在对用户流量进行干扰，并进行深层封包检查。网络服务商通常通过流量定型（Traffic shaping）来限制某些程序的使用。

2009年11月17日，世界最大BT下载网站“海盗湾”（thepiratebay.org），在官方博客上宣布，永久关闭所有Tracker服务器，此时距离它成立刚好满6年。这个声明，似乎宣告了BT下载的失败与一个时代的终结。

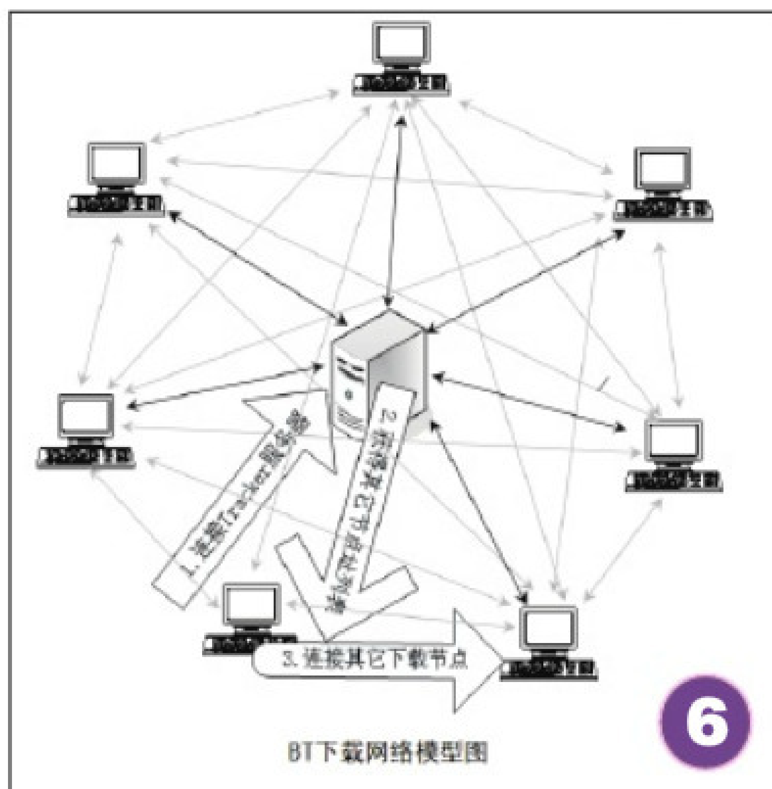
二、BT未必一定终结，BT2.0时代透出新曙光

BT只是一种工具，一些免费软件都是采用BT方式分发的，而Linux系统之类的，更是将BT作为主要的分发渠道。传统的BT下载软件虽然宣称是点对点下载，然而依然少不了中央结点的BT Tracker服务器。各种BT门户被关闭后，BT下载资源不便且速度大大降低，甚至出现BT客户端无法工作的情况，再次证明BT并非是完全去中心化的应用。然而各种BT门户和BT Tracker服务器被关闭，并不意味着BT时代的终结，随着Magnet协议应用的普及，一个新的时代已经悄然开始，这就是BT2.0时代。

1.Private BT Tracker，延续传统BT下载的灵魂

或许，在中国互联网上，BT下载被封锁的情况并没有极为糟糕。目前被关闭的网站其实是发布种子的资源平台，而只要程序和种子还在，并不影响下载。BT下载与其他P2P下载工具一样，决定资源能否下载的关键是中央节点服务器。

传统的BT下载过程是这样的，用户通过网络下载到相应资源的Torrent种子文件，使用BT下载客户端软件打开这个文件。BT下载客户端软件就会根据Torrent文件中的网址，自动连接BT Tracker服务器，从BT Tracker服务器接收到其他正在下载该文件的用户网址节点列表。然后BT下载客户端软件会与其他网址节点建立连接，从而获取所需文件资源的片段，直到整个下载完成（图6）。



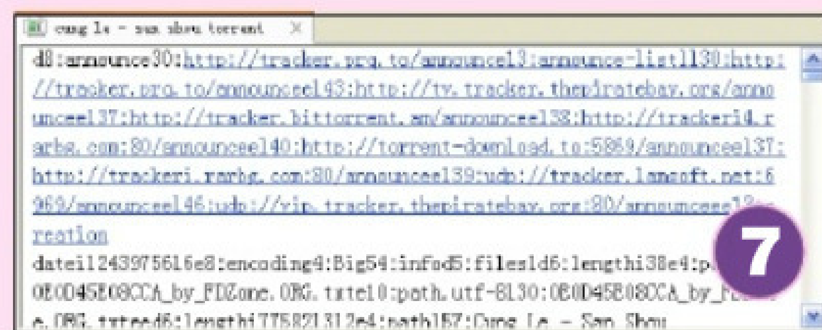
BT下载网络模型图

从整个下载过程可以看到，在传统的BT下载中，BT Tracker服务器是BT下载必不可少的中心灵魂。两个BT用户之间建立初始连接时，是靠BT Tracker服务器上面的Tracker URL（网络资源路径）进行的。BT Tracker服务器决定了BT下载者能够和别的其他BT源建立联系，并从这些BT源进行下载。BT Tracker服务器就像一个中央节点，它为BT下载的用户彼此间建立连接，如果少了BT Tracker服务器，无法建立下载连接，BT下载就根本无法启动。

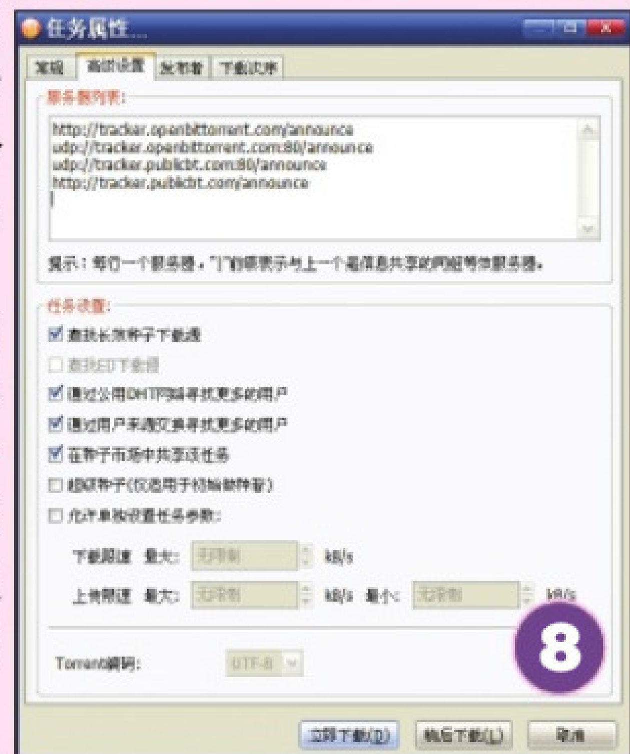
目前，在中国互联网上目前被封锁的大多是BT种子资源发布平台，BT Tracker服务器还未被封锁，因此以前通过各种平台下载的种子，在平台被关闭之后依然是可以进行下载的。只不过由于平台被封锁后，获得Torrent种子进行下载的用户大大减少了，由于下载节点的减少，这就造成了BT下载速度明显下降的现象。

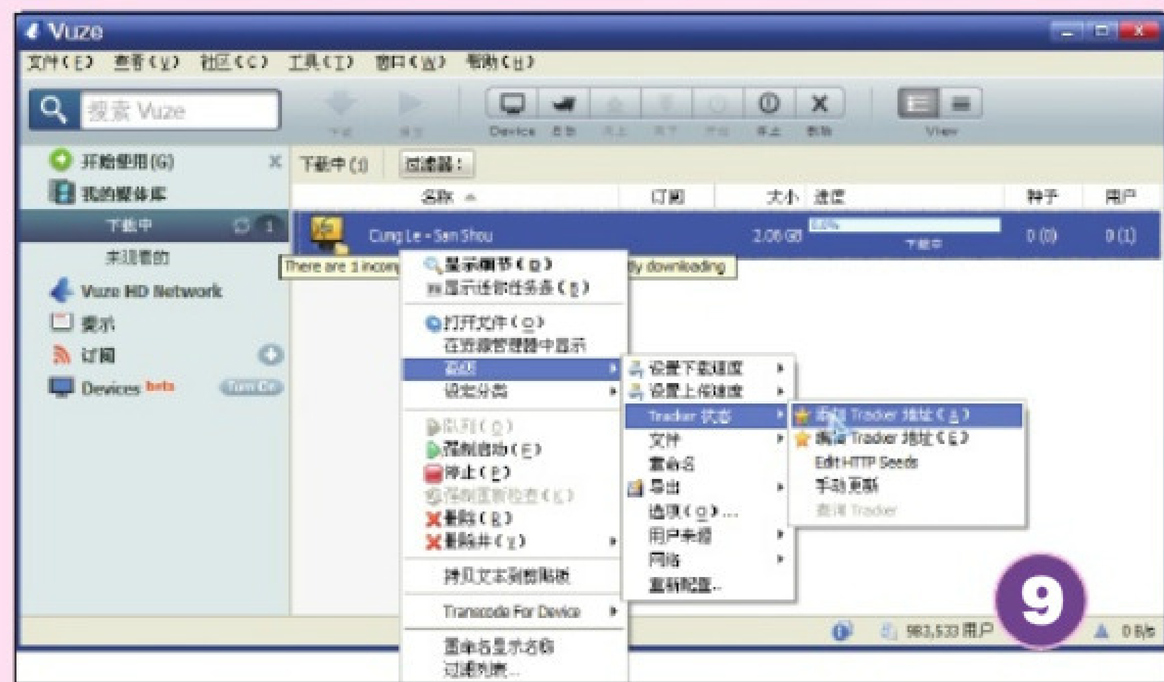
BT被封支招1——Tracker服务器提高BT下载速度

用文本编辑器打开BT种子文件，可以看到其中有类似于“http://tracker.prq.to/announcee”这样的链接（图7），这就是BT Tracker服务器地址。再使用BitComet之类的BT下载工具打开一个Torrent种子文件，在下载任务对话框的“服务器”选项页中就能看到Tracker服务器列表（图8）。



一般来讲，一个BT种子文件内置只有一个BT Tracker服务器，只和某一个BT网站的BT Tracker服务器关联起来。但常常有同一个BT种子文件在多个网站被重复发布的情况，其区别仅仅在于其内置的BT Tracker服务器不同。因此，如果在BT种子文件中多加几条Tracker URL，可以增加BT源数量提高下载速度。



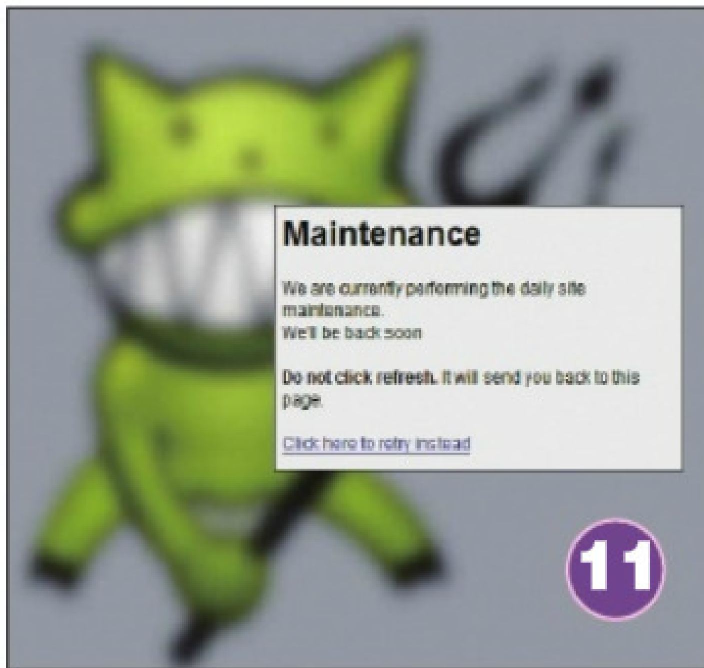




BT下载软件Azureus支持对BT种子添加多条Tracker URL，从而提高下载速度。在下载界面中右键点击下载任务，在弹出菜单中选择“高级→Tracker状态→添加Tracker地址”命令（图9），在弹出对话框中输入Tracker服务器地址即可（图10）。

正是由于BT Tracker服务器在BT下载过程中的关键性，所以国外互联网在封杀BT下载时，往往都将重点盯上了Tracker服务提供者。而且对于BT资源发布平台封锁，其效果可能是“封不胜封”，要让.torrent文件在互联网上绝迹是不可能的，而BT Tracker服务器则完全有可能全部被封锁关闭。一旦BT Tracker服务器被封，那么即使已存在的Torrent文件也完全报废，根本无法下载。

另外，由于Tracker服务器的网址是公开的，很容易追踪到服务提供者，而且在Tracker服务器上保存着各种下载资源信息，因此从法律的角度上来看，BT Tracker服务更易被版权组织找到诉讼的依据。作为世界排名第一的Tracker服务提供者，海盗湾已经被数次诉讼吃过多次官司了。排名第二的Demonoid（www.demonoid.com）从2009年9月起，就一直处于维护状态（图11）。



在这样的形势下，BT Tracker服务提供者的生存空间越来越小，这样下去BT下载似乎只能苟延残喘的生活在夹缝之中。如果没有新的技术突破解决封锁与法律诉讼的问题，BT下载必然不可避免的被终结。

BT被封支招2——Private Tracker服务器

类似于海盗湾这样的公开Tracker服务器通常被称为Public Tracker，相对地有一些隐蔽私有的Private BT Tracker，其特点就是不公开，只有知道网站，并需要有ID才可以登录。目前被封锁的通常都是Public Tracker，Private Tracker依然非常活跃。Private Tracker有很多优点，例如安全、下载速度快、资源质量高，而且非常专业。很多Private Tracker站点都是很有特色和专业的，可能偏重于电影，或者软件、电视剧、电子书、音乐等。例如：

综合类：TorrentLeech、Torrent-damage、czone、Revolution、FTN、Sct、SCC、FTWR、Filelist

音乐类：what.cd、STmusic、Waffles、TranceTrafic

电视剧及纪录片：Tvtorrents、TV.torrent.ro、Thebox、Bitmetv、MVGROUP、docs.torrents.ro

电子书：Bitme、Learbit、ebookvortex、elbitz、textbooktorrents

高清相关：Hdbits、BIT-HDTV、HD-bits

游戏：underground-gamer、blackcats-games

可以推测，Private Tracker将会是国内BT延续的一个重要演变方向，公开的BT下载将会转变为隐蔽的Private Tracker。

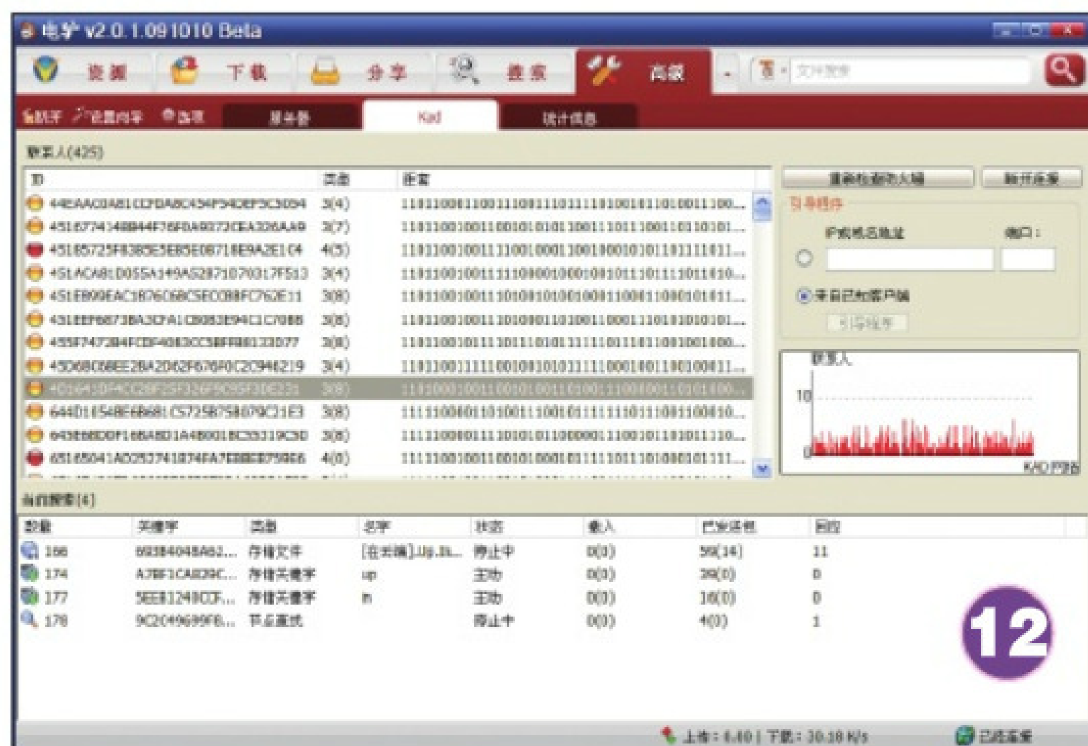
2.去中心化的Kademlia协议与DHT技术

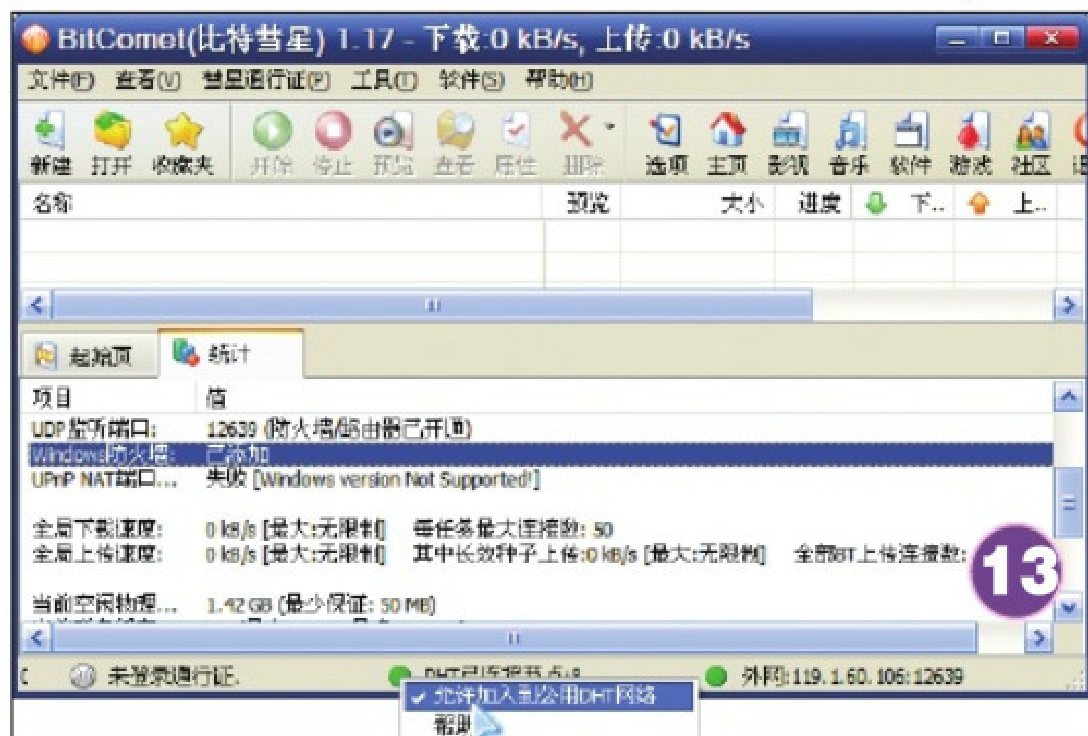
传统的BT下载模式，似乎可以称之为BT1.0时代。BT1.0时代的致命的缺陷是由于存在中央节点BT Tracker服务器，因此无法作到真正不依赖服务器的点对点下载。在各种封锁与法律限制下，只有实现去中心化的下载方式，才能让BT下载继续延续。

2002年，美国纽约大学的PetarP.Maymounkov和David Mazieres发表了一篇论文《Kademlia: A Peer-to-peer Information System Based on the XOR Metric》（Kademlia:基于异或算法的一种点对点下载模型），公布了一项新的研究结果“Kademlia协议”。

Kademlia协议是一种真正去中心化的“点对点”下载模型，简单的说，Kademlia是一种分布式哈希表（DHT）技术。不过和其他DHT实现技术比较，如Chord、CAN、Pastry等，Kademlia通过独特的以异或算法（XOR）为距离度量基础，建立了一种全新的DHT拓扑结构，相比于其他算法，大大提高了路由查询速度。

在著名的P2P软件eMule中，很早就实现了基于Kademlia的技术，在eMule中称之为Kad网络（图12）。而BT软件中采用此协议，则是到了2005年5月，著名的BT下载客户端软件BiTtorrent在4.1.0版实现基于





Kademlia协议的DHT技术（Distributed Hash Table，分布式哈希表）后，很快国内的BitComet和BitSpirit等BT下载客户端软件也纷纷实现了与BitTorrent兼容的DHT技术（上页图13）。

采用了Kademlia协议的DHT技术后，在进行BT下载时，搜寻与本机正在下载或上传相同文件的结点主机（Peer），则无需依赖Tracker服务器。这样就实现了真正的去中心化BT下载。不过目前各种BT软件依然还在使用着.torrent种子文件。

DHT技术

Kademlia是DHT技术中最著名的一种实现协议方法。DHT的全称是Distributed Hash Table，即分散式哈希表技术，是一种分散式存储方法。这种网络不需要中心节点服务器，而是每个用户端负责一个小范围的路由，并负责存储一小部分资料，从而实现整个DHT网络的定址和存储。和中心节点服务器不同，DHT网络中的各节点并不需要维护整个网络的资讯，而是只在节点中存储其临近的后继节点资讯，大幅减少了带宽的占用和资源的消耗。DHT网络还在与关键字最接近的节点上复制备份冗余资讯，避免了单一节点失效问题。

采用一个形象的比喻，整个DHT网络就像一个大城市，每个用户端如同城市中的各个角落的地图，上面绘制了附近区域的地形情况，把所有的用户端地图汇集在一起，就可得到整个城市的全貌。

3.不要Tracker服务器，无需.torrent种子——Magnet为BT来带新生

随着去中心化的DHT技术的出现与不断发展和完善，BT下载终于迎来了2.0时代。意味着这个新时代带降临的正是"海盗湾"全面关闭Tracker服务器的声明。

2009年11月17日，"海盗湾"官方博客上发布了一篇新文章《Worlds most resiliant tracking》（http://thepiratebay.org/blog/175），宣布全面关闭Tracker服务器（图14）。这固然有躲避反盗版法律诉讼的原因，更重要的是海盗湾采用了一种新的BT下载模式——Magnet URI（磁链）。



海盗湾关于关闭Tracker服务器的经典说明

Now that the decentralized system for finding peers is so well developed, ……the era is no longer up2date. We have put a server in a museum already, and now the tracking can be put there as well.

去中心化的下载模式已经非常成熟，……Tracker模式过时了。我们已经把一台服务器送进了博物馆，现在是将旧的下载模式也送进博物馆的时候了。

By moving to a more decentralized system of handling tracking (DHT+PEX) and distributions of torrent files (Magnet Links), BitTorrent will become less vulnerable to downtime and outages

随着DHT+PEX技术的不断成熟，发现对端（Peer）协调通信已经变得容易实现，而Tracker服务器变得不再重要，甚至显得有些多余，所以我们将关闭服务器。

（1）Magnet URI链接形式

打开海盗湾网站下载页面，在页面上可以看到下载地址列表中，除了常见的torrent种子链接外，还多了一个磁铁图标链接，将鼠标移上去之后可看到Magnet Link的提示（图15）。这正是海盗湾所采用的全新的Magnet URI下载方式。



Magnet URI概念及优点

Magnet URI是一个开放的标准，规范定义了Magnet Links（磁力链接）。Magnet URI主要用于寻找P2P网络中的可用资源，其资源定位方式是基于内容本身或元数据，而不是资源的名字或位置。Magnet URI最常见的应用是根据文件内容的Hash生成一个独特的指纹，类似于图书出版物编号ISBN。

Magnet URI的一个优势是开放性和平台独立性：同一个Magnet URI可以在几乎所有的操作系统平台上进行下载上传的数据分享。由于Magnet URI是简洁的纯文本格式，所以可以通过电子邮件或即时消息的形式进行分享传播。

在BT下载程序中，发布者可根据一个Torrent文件的Hash生成一个Magnet URI，再进一步利用DHT网络来传播这个Magnet URI对应的Torrent文件，从而让其他用户能够进行BT下载。

例如，这里有一个完整的Magnet URI链接内容：

magnet:?xt=urn:btih:41b723bac9f50e47e85d35881e0b243105f2954d&dn=Human.Target.2010.S01E02.HDTV.XviD-NoTV&tr=http%3A%2F%2Fdenis.stalker.h3q.com%3A6969%2Fannounce

其中，Magnet是协议名，XT是Exact Topic的缩写，表示资源定位点。BTIH（BitTorrent Info Hash）表示哈希方法名，后面的哈希值是每个文件的标识符，每个文件的值都不一样。DN是Display Name的缩写，表示显示的文件名。TR是Tracker服务器地址的缩写。

有这个Magnet URI网址链接中，最重要的参数是BTIH哈希值，DN显示文件名和TR服务器地址都是可以省略的。也就是说，Magnet URI的内容可简化为：magnet:?xt=urn:btih:0535c7cdb9ceabc4f8e22e505b607e2f46e64b18Magnet不需要Tracker服务器，也不需要.torrent文件，仅需要一串字符就可以进行文件BT下载。

（2）如何进行Magnet URI下载

目前，支持Magnet下载的BT下载客户端软件很多，例如Azureus、Shareaza、BearShare、Kazaa等，而国内用户常用的BT下载客户端软件中，uTorrent可以支持此下载方式。

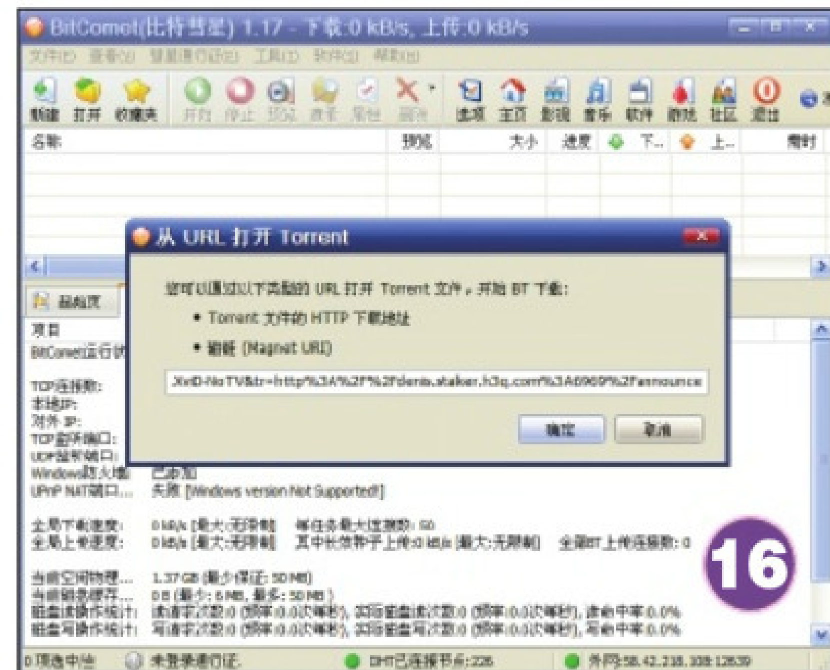
以最新版的uTorrent 2.1.17687为例，运行软件后点击"菜单→从链接

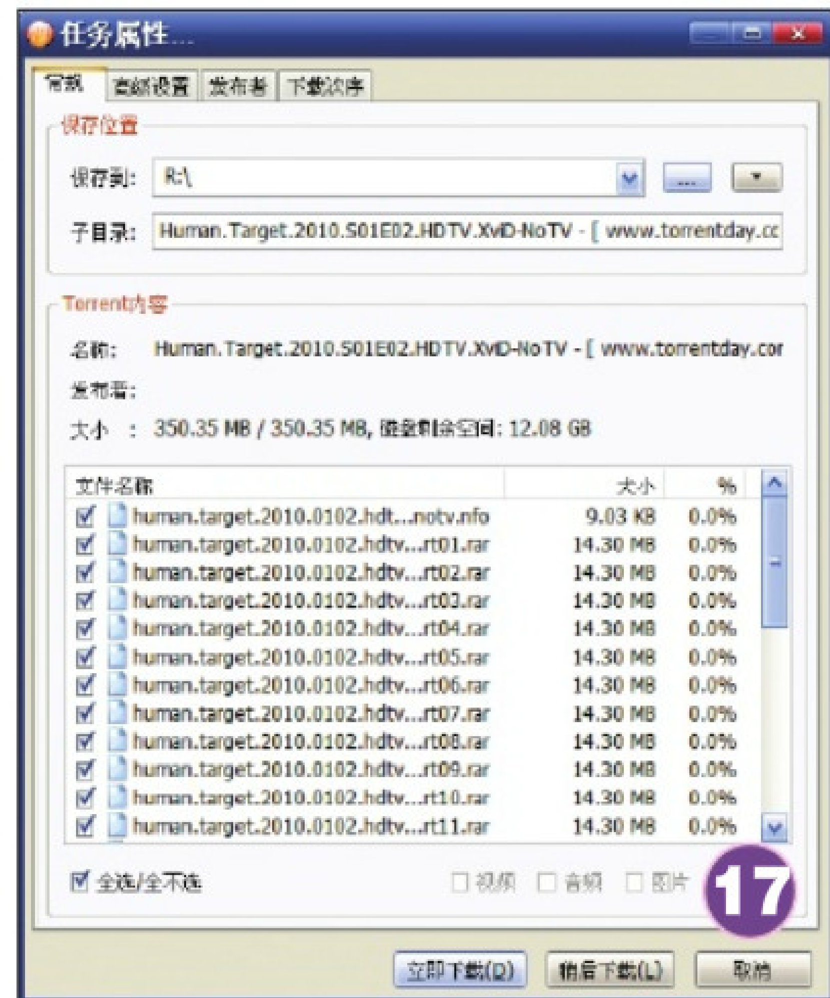
添加Torrent”命令，在弹出对话框中粘贴入Magnet Link链接地址。确定后，即可开始自动下载Magnet Link链接指定的文件了。

另外，BitComet 1.17也支持Magnet URI下载。点击菜单“文件”→“从URL打开Torrent”命令，在弹出对话框中粘贴入Magnet Link链接地址（图16），确定后即可开始进行下载。

比uTorrent更为方便的是，BitComet 1.17支持剪切板监视，可监控浏览器中的Magnet Link链接地址复制并自动建立下载任务。BitComet 1.17还可以选择要下载的文件（图17），而uTorrent则少了此功能。

目前，国内的Magnet URI下载资源还很少，但在国外Magnet URI下载已经很常见。相信随着传统BT下载方式的衰落，Magnet URI下载方式很快就会在国内兴起，BT2.0时代将迅速到来。


16


17

三、视频网站的未来

没有了丰富的BT影视资源，似乎传统的盗版碟又有兴起的苗头，不过盗版碟的没落是无可挽回的，还是网上的视频资源质量好且丰富。BT关闭后，获得了视听许可证的网络视频在线播放站点，如土豆、优酷、酷6之类的视频站点的流量暴增，同时一些新的视频网站也趁势而生。

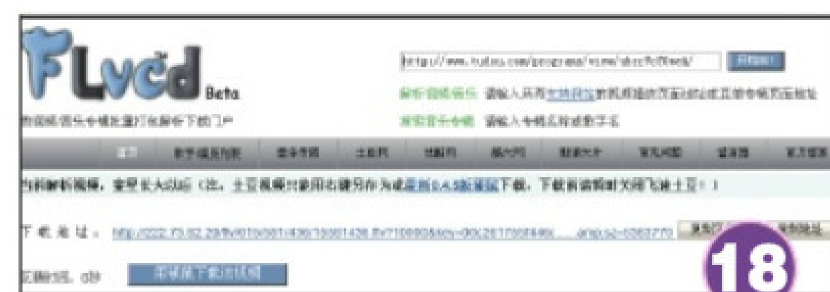
2009年12月28日，中国网络电视台CNTV正式开播，首期推出了新闻台、体育台、综艺台、播客台（爱西柚）、搜视台（爱布谷）以及首页和客户端CBox。

1.硕鼠FLV在线解析

目前，各种视频网站搞得红红火火，而爱好下载的网民们大多将以往的BT下载习惯转成了在线视频下载，一个实用的在线视频下载服务“硕鼠”成为了当红首选下载工具。

硕鼠是由著名FLV在线解析网站FLVCD.com官方制作的专业FLV下载服务，提供了土豆、优酷、我乐、酷六、新浪、搜狐、CCTV等55个主流视频网站的解析、下载、合并、转换一条龙服务。硕鼠FLV下载服务支持多线程下载，可智能选择地址，自动命名，FLV/MP4自动合并，智能分类保存，并集成了转换工具可将下载文件批量转换3GP、AVI、MP4等格式。特别是其独特“一键下载”整个专辑的功能，可以方便的下载数十上百个影片的专辑。

在硕鼠页面中，有常用的在线视频网站列表，也可以直接输入关键字通过谷歌视频搜索或百度视频搜索功能来搜索想要查的视频文件。如果要下载指定网页中的在线视频时，可直接输入视频播放网址，点击“GO”按钮，即可在新开的页面中看到解析后得到的视频真实下载链接地址（图18）。使用下载软件复制地址新建任务下载即可，不过需要注意的是，土豆视频只能用右键另存为方式或使用硕鼠客户端软件进行下载。


18


19

2.下载专辑和加密视频

硕鼠还有专辑下载与加密码视频下载的服务很有特色。例如这里有一个优酷韩剧视频专辑（http://www.youku.com/playlist_show/id_4116687.html），将其放入硕鼠网页中进行解析，很快就可以看到所有剧集的下载链接地址（图19）。可以使用第三方下载工具方便的批量下载，也可以使用硕鼠提供的客户端软件一键点击批量下载（图20）。

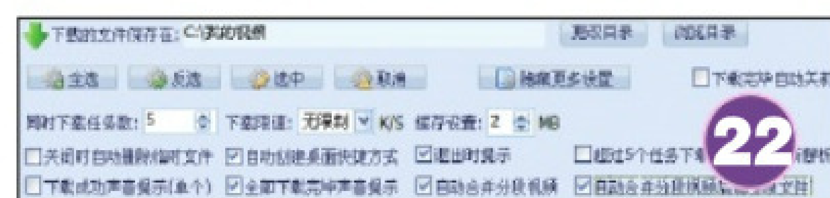
硕鼠提供的客户端软件类似一个浏览器，直接打开硕鼠首页方便解析视频下载地址。点击专辑解析页面中的“用硕鼠批量下载本专辑”链接后，就会打开批量下载列表页面（图21）。

在页面中提供了硕鼠专用链下载，以及针对当前解析专辑特别优化过的专用一键下载器。点击“硕鼠专用链下载”按钮，在弹出页面中选择下载方式，可以选择用独立窗口的硕鼠Nano下载，也可以选择添加到硕鼠Nano窗口下载，确定后即可打开硕鼠Nano下载软件窗口。专用下载器是一个只有几百KB的EXE格式下载工具，运行后会自动添加解析出来的批量下载地址，不过只能针对当前专辑使用。

硕鼠Nano与常见的下载软件使用一样，支持多任务和断点下载，下载的速度很快。在下载选项设置中，可以勾选“自动合并分段视频”项，即可将下载来的分段视频合并成一个文件，并可选择自动将源文件删除（图22）。P


20


21


22

网络文学的2009

■北京 文舟



2009年的网络文学，对于整个行业而言，是业界影响力和关注度飞速升华的一年；对于网络作家来说，是噩梦不断的一年；对于网络文学作品而言，是急需提升并且正在努力提升版权价值的一年；对于读者来说，是无书可看的一年；对于文学网站来说，更是心惊胆战的一年……

2009年，法兰克福书展上，盛大文学将网络文学这一概念和项目彻底推向国家化市场，网络文学不再是小家碧玉般的顾影自怜，而是登堂入室，焕发着无上光彩……

2009年，作为数字出版在当前阶段最为成熟的商业模式和承载模式，网络文学在经历数年的发展之后，各种潜在的危机越发通透彻底地暴露出来：盗版的冲击，消费能力的锐减，销售能力的急降……

2009年，数字出版引导着业内外的无数目光，无线增值、电纸书阅读器、手机出版、终端下载、客户端内置等等，网络文学终于开始全力参与其他形式的数字出版，企图找到突破当前行业瓶颈的有效办法……

2009年，网络文学已经到了一个不得不变革求存的地步，各大网站不得不承认，两分钱的廉价文学模式，难以继续支撑整个产业的持续发展，紊乱的文学产业链，混乱的文学市场链，都迫切的需要一个有效的整合和改革……

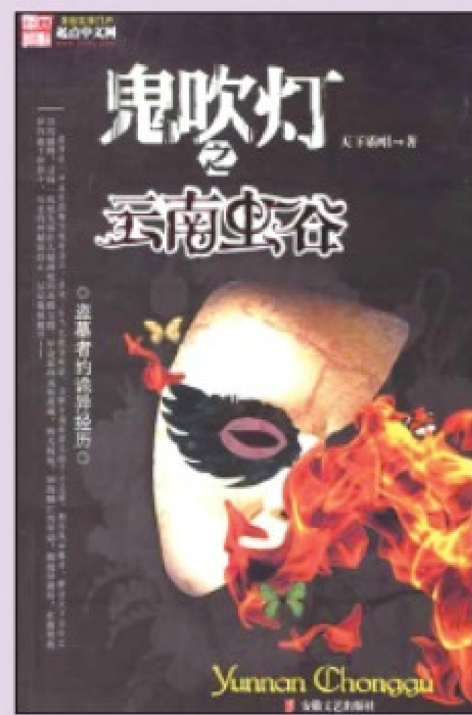
2009年，众多的读书论坛，社区众口一词的求书阅读，持续了整年的书荒在向整个行业预警：2009年是文学作品质量锐减，可读作品难以为继的一年……

2009年，万千的网络作家收入锐减，除开极个别的明星作家，整个网络作家体系正在崩坏，人心惶惶。行业规范要改革突破，职业需求要增值和提升……2009年是网络作家千呼万唤谋求行业重视的一年……

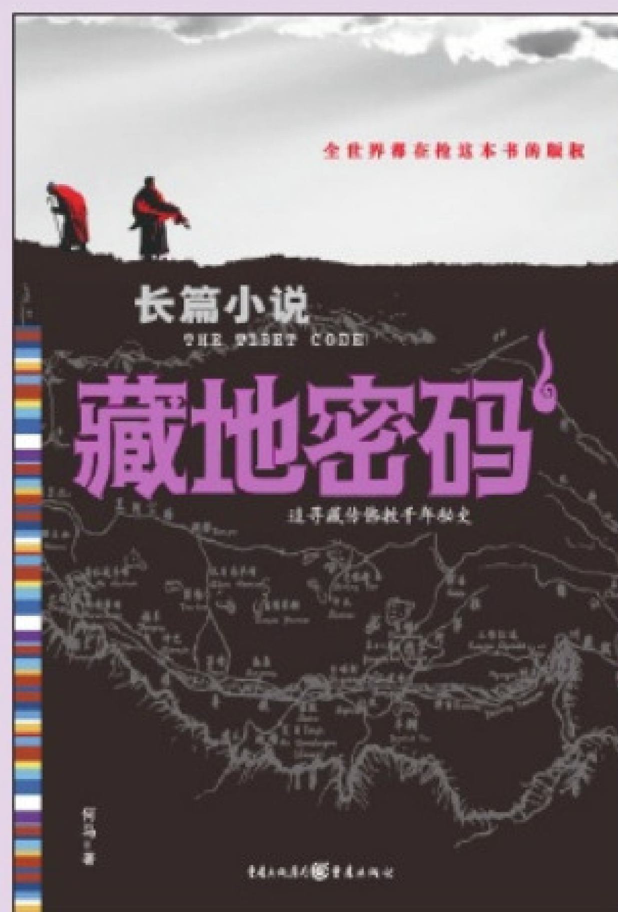
网络文学影响力和关注度飞速提升

2009年我国文化产业实现了17%的增长率，超过了国民生产总值的增长率。对于网络文学整体行业来说，2009毫无疑问是一个掘金年。去年所说的“网络文学的商业价值日益凸显”，也逐渐成为事实。2009年许多投入都已经开花结果，版权价值被极大程度发掘出来，开发程度远胜往年，以往所说的“即将”和“预计”，在这一年都变成了实际数字。

首先是各种版权交易的收入硕果累累。截至目前，《鬼吹灯》的版权总收入已经超过1000余万元，该书作者“天下霸唱”更是以385万元的年收入入选“福布斯2008中国名人榜”，成为网络作家入选该排行榜的第一人。网络原创小说《藏地密码》第六部首印50万册，不但签约好莱坞，连韩国版、越南版的版权都卖掉了。除《诛仙》和《鬼吹灯》外，众多书籍如《兽血沸腾》《星辰变》《神墓》《飘渺之旅》等也顺利签约改编成为网络游



▶小说《鬼吹灯》的网游、电影据说都在进行时中，跟风作品众多





▲根据小说改编的网游《兽血沸腾》已经上线运营

◀《藏地密码》创造了图书营销史上的奇迹

戏，实现了令传统作家只能羡慕的版权增值收入。

其次是无线增值业务飞速发展，为网络文学行业注入了巨大的活力，增加了广阔的利润空间。网站和作者都开始重视这一项权利带来的收入，移动梦网书城的盈利使得手机阅读成为时尚，越来越多的文学网站和文化公司都开始转移视线，将无线增值业务作为主营业务收入和网站盈利模式的突破口。一时间涌现出大量专门从事无线增值业务的版权代理公司，专门签署用于手机阅读的作品授权，提供给移动梦网书城获取利润。然而2009年11月30日一声雷响，中国移动暂停所有WAP类合作伙伴计费，如秋风扫落叶般死去了数以百计的SP（移动网络增值服务提供商），但是也造就了一批新贵MCP（内容整合商），这标志着内容提供商发展到了高级形式。



手机书城曾经兴旺过一阵子

然后是数字出版。2009年，数字出版的总产值达到750亿，超越了传统出版，变成了一个里程碑。用户年增长30%，产值年增长50%，国家级数字出版基地遍地开花。虽然网络文学行业在数字出版中所占据的份额极小，但是这似乎预示着数字出版的时代已经开始隆重登场。新型的下载阅读设备就像雨后春笋般开发出来，并且开始以相对成熟的姿态出现在市场。这为网络文学提供了新的行业模式和文字载体。

简言之，以往数年积累的版权资源在这一年度都充分得到了价值回报，2009年的网络文学开始进入多元化增值、多平台服务的时代，开始全力参与数字出版的圈地运动，比以往的任何文学形式都更迅速、更加声势浩大地走向了国际市场。



法兰克福书展上中国令人惊艳



逐浪网能够在文学的海洋中翻滚吗



榕树下能否借助盛大东山再起，引人猜疑

法兰克福书展上，盛大文学首次将网络文学推向国际化市场，与汉王方正等数字出版商一起，由中国辐射世界。作为数字出版最为成熟的商业模式之一，网络文学的影响力和关注度达到前所未有的高度。

在此形势下，作为载体的文学网站的资本运作越发红火。空中网在2009年10月收购“逐浪网”，花费为234万美元+100万股普通股；同年12月24日，盛大文学亦宣布收购老牌文学网站“榕树下”。

网络文学产业危机彻底暴露

盗版一直是导致版权价值流失的罪魁祸首。

2008年底至2009年3月，网络文学巨头盛大文学拟起诉谷歌，因为谷歌存在盗版网站的链接，该消息经央视报道之后，被业界炒得沸沸扬扬，而类似的案例数不胜数，其中以中国作协起诉谷歌盗版侵权、中国文字著作权协会起诉谷歌侵权尤为业界关注。

2009年12月，同样的新闻又再度出现，这一次起诉的对象是百度，原因也是同样的，百度搜索结果包含盗版信息侵害了盛大文学的权益。随后列出了7条起诉百度的理由，分别为：1.百度侵害了盛大文学签约作者的版税收入；2.百度导致盛大文学重点作品的被盗链、盗用现象严重；3.百度操纵排行榜，无故屏蔽盛大文学小说进入热点搜索排行；4.百度贴吧成网络文学盗版重灾区；5.百度对要求删除盗版内容反应迟钝；6.百度对盗版网站的纵容破坏整个创意产业发展秩序；7.百度导致盛大文学损失严重。

然而，无论是盛大起诉谷歌百度，还是作协、文著协状告谷歌，此类事件都难以遏制版权价值的流失。以文著协为例，到目前为止，与谷歌前后会谈4次，费时数月仍旧没有任何成效。

再反观盛大，我们不会

忘记，2008年所发布的20万打击盗版专题，被视为2008年盛大最可笑事件。而如今的状告百度谷歌，虽然造就出偌大声势，但真正与盗版却难



谷歌的版权官司随着它将退出中国而不了了之

以收效，业内外人士都不止一次地指出，这只是盛大文学的自我炒作。当然，我们不得不承认，从《刺陵》到法兰克福书展，盛大对于网络文学影响力和关注度的提升功劳，是不可磨灭的。

盗版的冲击，直接导致整个行业的消费能力和销售能力急剧衰减。

2009年初，中国原创网络文学版权保护研讨会上的报告显示出了网络文学盗版的产业化趋势，初步估算，每年盗版市场规模高达50亿元，而同期正版市场的规模为1亿多元。

盛大文学曾经评出的最受欢迎的10部原创网络小说，平均每部被盗版达到800万次。而据业内资深人士分析，按照起点阅读单价为千字3分钱人民币的标准计算，每部小说以平均100万字（=1000千字=30元人民币）计算，则每部小说直接损失达2.4亿元人民币，10部小说则直接损失24亿人民币，由此可见盗版市场对原创文学的危害有多大。

以《斗罗大陆》一书为例，按照百度搜索引擎指数计算，每日搜索指数为20万以上人次，以每千字3分钱人民币单价计算，每日直接损失为：200 000×0.03元=6000元，该部作品每月通过搜索引擎直接损失18万元人民币，每年则直接损失216万元人民币。

而阅读盗版，百度只是一部分人群而已，更大一部人人群习惯性直接进入一些盗帖速度很快的网站阅读，以下随便举例几个盗帖网站：

快眼：《斗罗大陆》每日阅读人次6万，约每年损失65万；

Sodu：《斗罗大陆》每日阅读人次10万，约每年损失103万；

君子堂：《斗罗大陆》每日阅读人次102万，约每年损失1100万；

小说520：《斗罗大陆》每日阅读人次80万，约每年损失850万；

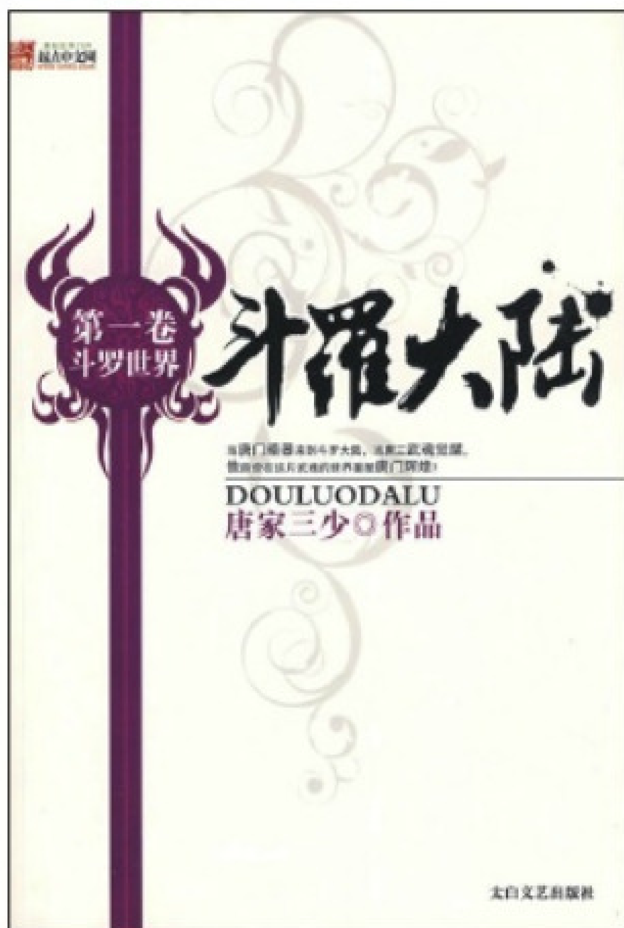
……

综上数据（2009年11月8日数据），《斗罗大陆》一本书，百度搜索引擎每年带来的损失216万人民币，而直接进入盗帖网站观看的，以所举的4家网站为例，大约损失为2100万人民币，则《斗罗大陆》总共每年最低损失不少于2300万。

起点中文网每月稿酬发放在400万左右，而《斗罗大陆》每月稿酬则在5万元以上（单计算在线电子版稿酬，不计算其他版权收入和各种奖励），假设起点中文网每年VIP图书总价值等同于80部《斗罗大陆》（实际上远远不止这个数，起点每月在百度搜索指数上类似于《斗罗大陆》这样的图书不少于3本，每年不低于20本），则起点中文网每年在盗版资源上直接损失2300×80=18.4亿人民币，这仅仅是起点中文网VIP图书连载方面的直接损失。

以上通过两方面数据论证，大抵可以得出一个结论，就是起点每年在VIP图书连载方面至少损失近20亿元人民币。

而实际上，起点每月类似于《斗罗大陆》这样的热门有很多部，而查看盗版的用户并非都是依靠百度，Google、雅虎、搜搜等搜索引擎以及除开上述4家盗帖网站以外的其他盗帖网站，由此可见盗版对于远程文学网站的毒害有多严重。



《斗罗大陆》的盗版损失，只是网文盗版的冰山一角

按照起点官方说法，其网站日独立IP在3000万左右，而有史以来最高消费记录为28 000人次左右的订阅，其网站消费能力仅仅只有千分之一左右。如此庞大的用户人群，只有千分之一的消费比例，我们不难想象出，当前网络文学行业的销售能力，已经降低到一个什么样的程度。

盗版的冲击，是当前行业所必须解决又难以解决的难题。

从云霄阁到百度谷歌，从中国作协到盛大文学，从网络文学到视听媒体，盗版一直存在并且如火如荼，数年以来，盗版市场在各界的打压声讨中，不但没有消失，反而越发红火。当前各行各业似乎都没有一个行之有效的办法，来解决盗版的难题。

如果把盗版损失的一部分价值能够放回正规市场，那就足够解决大多数问题，因为这不是十分之几的价值流失掉的问题，而是千分之九百九十九的价值流失问题。欧美发达国家也有盗版，也很严重，但是跟中国的盗版市场相比，他们的问题根本不算什么问题，足以把价值体系支撑得很好。

数字出版圈地运动

各大网络文学网站大力参与数字出版圈地运动，企图以此提升版权价值，支撑网络文学行业持续发展。随着数字出版的越发红火，各种数字化形式的出版越来越受到文学网站的喜好，各大文学网站将目光转移到数字化出版业务上，手机书城、移动梦网、客户端内置等等，种种增值业务在短短的一年时间风靡万家，也由此催生了无数的SP代理商。

“一本在网站表现平平的小说，在移动梦网书城销售，甚至可以拿到你意想不到的稿酬，在梦网书城，单本书每月销售达到万元人民币的并不少见，这还是在经过SP层层克扣之后所得数据，甚至一些小网站的作品，销售额远远超过了网络上热门的《诛仙》《神墓》等书。”业内资深人士说道梦网书城增值，曾经无限感叹。

为何无线增值能实现如此高的高利润？其中一个最主要的原因，就是手机上没有盗版。一个人付费订阅，就是一份收入，所以尽管手机的屏幕如此之小，用户的消费行为尚属初级阶段，却创造了可观的利润。不幸的是，不管是作者跟谁签约，这些收入作者都拿不到。无线增值授权基本上是一个免费赠送的权利，捆绑于信息网络传播权或是纸质书籍的简、繁体出版合同。

但是随着手机阅读业务的发展，很多商家开始试图直接签署这一授权，无视出版和线上阅读，这就自然对收费阅读和出版业都造成了冲击。作者资源是很有限的，这里多了一个作者，那里就会少一个作者。而同时，出版商可以把作品用于手机阅

读、数字出版、版权交易、有声读物等等，网站也可以把同样的内容合法地投入以上的内容提供服务，大家都合法。而下游产业很难跟上游直接对话，他们不明白版权怎么会搞得如此复杂，为什么作者不能那么简单地把版权交给手机使用。

一切似乎都朝着美好的钱途发展延伸，但是，2009年11日，两期的CCTV焦点访谈连续曝光中国移动涉黄，整个行业大地震毫无预兆的突然降临，中国移动毫不负责地宣布：从11月30日起，对所有WAP类业务合作伙伴暂停计费，并进行全面清理，斩断淫秽色情网站收费链条。本次清理活动针对移动的WAP类业务合作伙伴，同时，将会涉及所有WAP用户，约有1亿用户将受到影响。截至29日18时，中国移动共封堵手机色情网站626个，其中478个网站服务器在境外，148个网站服务器在国内。



网络文学版权保护方面的种种努力，都可能只是流于形式

这几乎是直接宣判了所有SP的死刑，只有MTK平台业务尚能勉强生存。这是因为WAP停止收费后，移动就垄断了无线阅读收费，找不到除了移动之外还能拍着胸脯保证收入的下家。代替这一现象的是浙江移动基地多了20多家内容整合服务提供商，即MCP，高级阶段的内容提供商。他们直接跟大型网站接口，让以前的SP失去了中转。虽然运作上并没有限制独家版权，但是实质上中国移动已经成了独家。

对于大多数文学网站，甚至是传统出版社、作家等等，这些将目光投射到手机书城、梦网书城的内容提供商来说，中国移动不负责任的一刀切，将直接催生和激化未来数字出版领域的圈地战争。

网络文学动荡的一年

2009年，是网络文学动荡浮躁的一年。网络作家心慌、网络读者书荒、文学网站恐慌。"新人走投无路，老人自掘坟墓，太监放眼无数，大神口水过度。"以上几句打油诗，是当前网络作家圈子最为流行的一句话。对于网络作者们来说，2009年的两极分化更加严重。合同陷阱又多，新人比往年更难出头，只有一个感觉，那就是"动荡"。

著名网络作者"天使奥斯卡"说，一线作者的收入还是在稳步提高的，许多站方发言人也不断表明有年收入百万的作者出现。但是另有数据表明，从赚得多的人和赚得少的人的比例来看，正好相反。也就是说中层和下层收入的作者的收入在不断降低，金字塔的下方在不断死掉，塔身越来越矮，这就暴露了很多行业内版权管理混乱的问题。

首先是合同条款越发苛刻。以起点中文网为例，合同由从前的霸王合同干脆变成了"委托创作协议"，也就是说一经签约，除了署名权之外一切的权利都将属于网站。每一家网站的合同条款都不尽相同，但是都相对往年苛刻，将可能带来盈利机会的改编权、使用权一次性尽可能盘剥。以分成签约为例，既然是分成，没有读者订阅就不用分给作者钱。在这个推荐位无比珍贵的信息时代，酒香就怕巷子深。写得好的书籍未必有订阅收入，但是有错杀，无放过，商家都会以没有成本的分成方式把这本书的一切权利全签走，万一它走红了呢，不能让别人签。反正收费阅读之外，这本书的版权可以拿去做版权交易，卖了多少作者根本就不知道。能走红的书籍自然百中无一，而行业壁垒导致的价值流失也是令人发指的。

其次，与往年的情况相比陷阱要多得多，版权价值流失极其严重。

签约变得像连哄带骗，今年关于手机阅读收入的黑幕是令人触目惊心的。许多公司签下作者，说着"看好你，想要给你出书"之类令人感动的话，其实只为其中几个人出版。因为书籍出版之后3个月才支付稿费，按照版税的方式来计算，不出书就没版税，所以其他的人不出版也没有损失，只是把你圈牢罢了。在往年，这种行为伤害的只不过是作者的心和时间，但是在2009年，大量关于手机阅读版权的欺骗行为都用相似的手段在操作着。

举个例子，我身边不止一位朋友高兴地签约出版，时间过去了，书籍不能出版。在此情况下过了一年，合同作废吧，我要换其他家出版，然而惊闻居然一不能出版二不能作废，因为那本书早已拿到手机阅读业务里去使用，授权给别人了。为什么我签约出版为主体的合同，居然会卖掉手机阅读授权？此种情况作者完全不知情，也根本得不到一毛钱收入，只是白白损失了版权。

2009年在手机阅读业务大规模崛起的情况下，天知道有多少作者和作品被这样牺牲掉，最终无法出版，作者生涯也就此夭折。而最令人瞠目结舌的是，刚刚开始有大批的作者转型为手机文学作者，年末的一场地震，SP几乎都死光了，让他们不知怎么活下去才好。

2009年，以起点为代表的文学网站，由于专职的刷票代理业务如火如荼，榜单失效，老作者们依靠着累积的人气和读者群尚能勉强支撑，而新人作家们要么支付刷票业务的费用企图占据榜单，要么就是直接被万千写手大军淹没得无声无息。就算是刷上榜的作者们，作品得不到读者认可，仍旧只有挥刀自宫，放弃继续创作的念头。

可以说，2009年网络作者的生活是有史以来最艰难的，行业出奇混乱，犹如身处战国乱世，欺诈陷阱最多、合同是最苛刻的、活脱就是卖身契，偏偏前途迷茫，一腔热血遭遇被



曾经风光无量的起点，现在已露疲态，该往何处去

冰封雪藏，难以出头；各大网站、出版公司之间不知道应该选择谁、投奔谁才是正确的选择，跟谁签约都是心惊肉跳。在此情况下，所诞生的文学作品又怎能不浮躁。即便是以“爽”为前提的快餐文学作为标准，2009年里没有诞生几本大众读者认为“可以看”的书籍，“书荒”持续了整年，这意味着产业金字塔的底座正在坍塌。

或许是凑巧，或因为增值业务的瞬间死亡，也许是文学网站已经意识到网络文学急需一个突破点，盛大文学旗下的红袖添香随后推出了按质定价系统，企图小心翼翼地改变千字3分的廉价网络文学，提升作品单价。然而，到目前为止，并没有任何官方说法对此事发表意见。

红袖的想法是好的，但是不论是红袖这个平台，还是红袖如今的营运策略，都说明按质定价对于红袖这个已经成型的平台而言不是一个好的突破口。类似的案例，盛大旗下的起点中文也有过，我们都知道韩寒、郭敬明等著名作家，他们的作品在起点是千字10分左右，但是只需要看看郭敬明在起点发布的新书，就知道这条路行不通，而韩寒本人更是直言不讳地说出盛大起点不赚钱的话来。在已经具有多年消费习惯和市场规范的红袖、起点等网站，按质定价是难以收效的。或许这更适合一个全新的网站平台，而且，这个平台可以解决盗版问题。若是不然，按质定价只会更加扰乱市场。

在此，请允许我借用原玄幻文学网站长，业内资深数字出版人士王猛对此事的分析。这个观点，我也是认可的，为什么？这是一个很简单的原因，以起点为例，刷票行为早已经导致起点榜单失效。试问，当读者们看到一篇篇所谓的按质定价文章都是刷票而来，而这些文章的价格又高出许多，这种行为所造成的后果，将是不可想象的，读者们很可能会直奔本来就如火如荼的盗版市场。

数字出版在于整合产业链，网络文学在于解决盗版危机，只有这样才能更好地支撑网络文学整个产业，提升版权价值，让作者辛苦创作得到应有的回报，让读者有书可看，往网站可以继续发展。目前的起点虽然是独占鳌头，但是其整体机制已经腐朽，怨声载道，我还看到这类的帖子：“侯小强，你是否要玩死起点？”这一点也从侧面证明了，当前盛大文学虽然闹得火热，但是却越来越失去人心，得民心者得天下，得人心者得市场。

“网络文学行业急需一个改革和突破。”原天下书盟站长刘雄的一句话，一语中的，点出了当前文学行业的危机。

网络文学已经涅槃，需要浴火重生

2009年带给我们许多东西，但是没有什么比“产业链整合”和“打击盗版”这两种呼声更深入人心。只有保护版权价值，合理地整合产业链，规范市场环境，才能让整个行业的价值体系趋于平整，文学金字塔的底座逐渐坚实。

“网络文学”不是一个文学类型，早晚“网络”二字会淡漠，随着传统文学逐渐进入网络阵地而变得纯净。毛主席曾说：“我们的文学艺术都是为人民大众服务的。”只有真正为大众喜欢接受并且乐于传播的文学，才是真正的主流文学。

2010年初，3D大片《阿凡达》震惊了中国，著名导演陆川说，这是中国电影人的完败。中国人民的心灵，居然要靠美国导演来洗涤。而实际上这样的想象力和这样纯净的感受，放眼我国的网络文学是比比皆是的。可是它们变成不了《阿凡达》。那么这是为什么呢?

原因还是那两个，1.盗版导致价值流失，文学作品的话语权和影响力沦丧，导致整个产业链混乱失调；2.产业链没能有效整合，市场没有规范化，文学作品不能以最佳的方式去实现商业价值。

春节还未过，网络文学的新的一轮版权大战，新的一轮圈地运动已经开始。到了2010年4月就基本上都抢光了，要动手请趁早。不会再有多少老本可以吃，新的作品越发抢手，生产力越发缩水。

所幸的是，网络文学还在进步着，打击盗版的意识和行动越来越强烈，行业中的有识之士都在不断摸索新的行业模式，并且已经有了很多新的尝试。在2010年中，相信会出现更多网站变革，用各种不同的方式来尝试对产业链进行整合。

小众化→社区化→平民化→大众化→主流化，这是很多奋斗在网络文学行业中的资深人士对行业发展的阶段性看法。现在中国的网络文学所处的阶段，正是从平民化向大众化的过渡阶段。虽然这个阶段，如今还有着各种各样的危机有待解决，但是我们不难发现，在话语权的争夺上，2008年就开始了，2009年是一个过渡，2010年，将是最为关键的一年。



如《阿凡达》这般奇幻的电影，我们并非没有条件制造，起码，中国人从来不缺少想象力

最后，借用原17K总编、现红薯网副总经理苏小苏的话来为2009年的网络文学下个结论：“网络文学就像一瓶可乐，以前的网络文学圈子是个375毫升的听装可乐，以2009年的影响力来看，我们大概是做成1.2升装的大瓶装可乐了。只不过呢，1.2升的可乐瓶里面装的还是375毫升的可乐量，兑了水，起了泡。我觉得，在2009年我们真正做到的是让‘网络原创’‘网文写手’这几个字深入人心，为社会大众所接受。这是我们最大的成绩。因为发展速度太快质量下降，但是时间会弥补这一切。2009年给网络文学整个行业做出了警示，相信在未来，网络文学会如凤凰一般浴火重生，总有一天我们会做到主流化，支撑世界文学的话语权。”

只要我们都还活着。



■北京 唐婵

“夭夭薄命卿”为那些灭绝的动物竖起墓碑

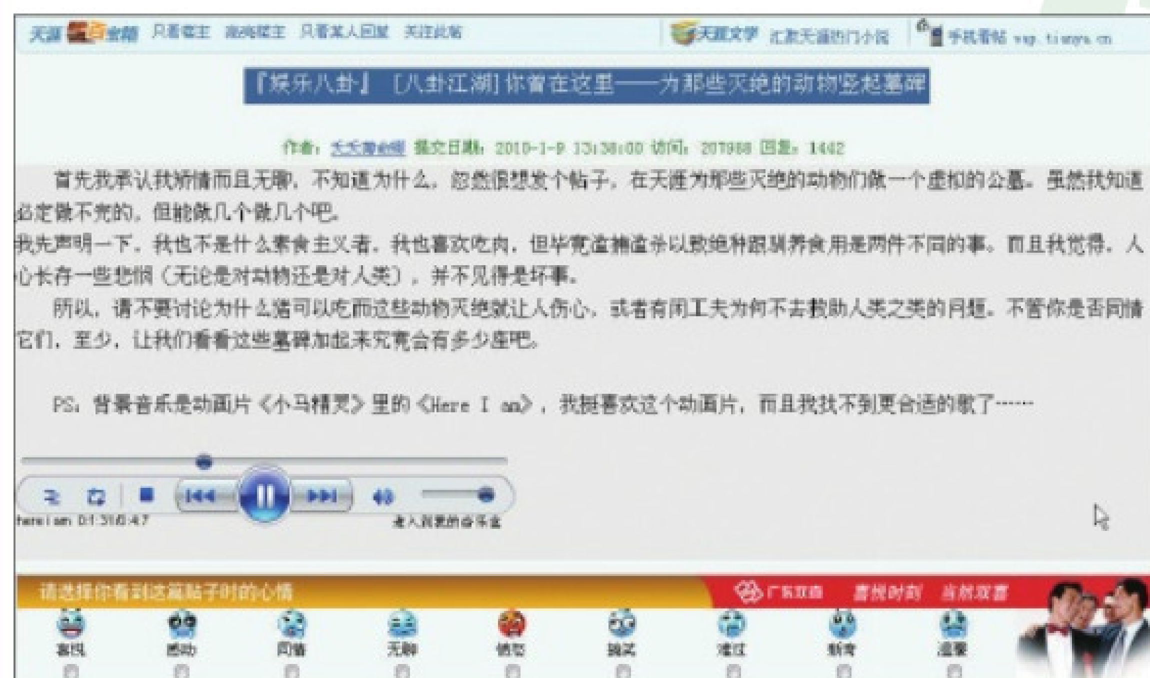
林晓：一个人看到的网络世界不是全部，所以这期的“网罗天下”由唐婵同学主笔。据说唐婵同学给大软写过游戏评论，但那已经是很多年前的事情了……如今唐婵同学潜心在家写各种灵异小说奇幻文字，玩弱智级游戏，养一只胆子很小的猫，全然没有了当年叱咤江湖的小魔女锋芒，这是一种成熟吧。尤其是，她开始关心起公益事业……

记住我的联络方式：linxiao@popsoft.com.cn。

也许你身边就有这样的人，大到床铺衣柜，小到酱油料酒，一切都靠网上购物解决。也许你也碰到过这样的人，一场恋爱谈得缠绵悱恻，但两人始终不曾见过面……但是，你见过在网上建造墓地的人吗？

2010年1月，就有这么一个爱上网的80后女子“夭夭薄命卿”，在天涯社区为所有灭绝动物建起了一座虚拟公墓。这个叫做《你曾在这里——为那些灭绝的动物竖起墓碑》的帖子（http://www.tianya.cn/publicforum/content/funinfo/1/1767250.shtml）被推上天涯社区首页。短短几天内，这个贴子便有了20万的浏览量。

相对于如今娱乐圈精彩纷呈的八卦而言，这篇帖子的内容并没什么特别博人眼球的地方。楼主也并非名人，只是一个再普通不过的网友。在帖子里，她收集了大量资料，一个个讲述那些而今已经灭绝的动物的习性、灭绝原因，并配上该动物的图片。最后，楼主会做一个虚拟的墓碑图片，上面标注出这一物种最早发现的年代以及其灭亡时间——几乎全都在最近200年之内，而灭绝原因，无一例外是因为人类。其中有一些动物的名字，现代人甚至连听都不曾听说过，更别提去了解它们灭亡的原因。



这个看上去平凡的帖子，引起众多天涯网友内心的共鸣


北美白狼，这么美丽的动物已经永远从我们视野中消失了

或许就是因为如此，许多天涯网友在该帖子中留言，称“看得心疼”“谢谢楼主，让我知道了很多我不知道的。保护动物，保护地球，不仅是人与人之间，人与动物之间也得和谐”……甚至，还有许多人将这份感触化为实际的行动。从这篇帖子开始，他们声称自己再不会去吃任何野生动物，也不会去购买皮草。“没有需求，就没有屠杀”，成了那个帖子里被重复次数最多的一句话。

也许有人认为，所谓“环保”不过是一种时尚，是人们拿来标榜自己有爱心的“道德勋章”。而在保护动物的背后，其实是对人类进步的仇视。也许有人觉得，这不过是哗众取宠的一种手段，只是想在虚拟的网络上出出风头。

然而在那个帖子里，我们所看到的却并不是作秀的浮躁。许多关注环境保护的网友在认真讨论着环保的方方面面，从列举科学数据到观念的冲突，真理果然是越辩越明。便如该帖子的发帖人在帖子中所说：“关注环境、保护野生动物，这些跟人类进步并不是非此即彼的关系。保护环境，也就是保护我们自己。也许我们每个人都多做一些，就能找到人类与自然的共存之路。”

2010年，这个帖子称为“网络环保第一帖”也许有些夸张，但称之为“天涯环保第一帖”，大概是不错的——而且这并不是一个单独的例子。在天涯社区，保护环境、保护动物的帖子，会从网络影响到现实人们的行动，已经渐渐变成一种“传统模式”。2009年1月的“熊猫永巴”事件，同一年“拯救月亮熊”的帖子又掀起了抵制熊胆用品的热潮。可以说，这些动物从几乎无人关注到得到帮助，其中离不开网友的力量。比起现实中的环保宣传者，他们所做到的并不见得逊色。在一个个迥然不同的ID背后，他们有着相同的对自然，对生命的热爱。

眼下，这座虚拟的公墓已经有了70座墓碑。发帖人说，她还会不断地做下去。直到把所有她知道的灭绝动物都介绍完。根据她所收集的资料，大概全部灭绝物种在5400种以上，而眼下能找到具体资料的只有100～200种左右。也就是说，当这个公墓做完之时，人们至少可以在这里看到一百座以上的墓碑——而最后压轴的，将是已经宣布为“功能性灭绝”的中华白鳍豚。

环境保护，实在已经不是一个新鲜的话题了。之所以还有那么多人对此津津乐道，无非是因为环境还在不断地变坏，灭绝物种的名单还在不断加长。我国当年被称为“水中大熊猫”的白鳍豚也远去了，我们还剩下多少呢？透过这一座座墓碑，我们看到的是人类的过错。而从那一条条的留言，我们却也看到人类美好的一面。感动之余，提醒人们多多注意身边的环境，谁说这不是一件好事呢？

以下为对该帖发帖人“夭夭薄命卿”的采访。

Q：现实中你是个什么样的人？



有什么爱好？

A：怎么说呢，就是个相当一般的人吧。80年代出生的女人，正在为生活打拼。平常喜欢看看书，逗家里养的宠物猫玩儿。本质上是个宅女。

Q：最初发这贴的意图是什么？

A：最初其实是什么都没想的，只是因为我自己经常逛娱乐八卦，一时兴起，就在那里开帖了。会被那么多人关注，我真是一点都没有想到，本来我以为这是个非常冷门的话题呢。看到那么多人都说自己以后不会再使用那些掠夺自野生动物的奢侈品，我觉得非常开心。

Q：在现实生活中，你也重视环保吗？能说说你都怎样做的吗？

A：不太好意思这么说自己，其实我也做得很不够，只能保证自己从不吃野生动物、从不穿皮草、尽量不会浪费纸张和水、平时少开空调……这些看似对环境帮助很小，但如果越来越多的人都能做到这些，确实会改变不少。这不是我瞎说啦，还是有科学依据的。除了这些之外，再就是给那些动物保护组织捐款了。我曾经通过朋友关系给救助野生动物的网站和救助流浪动物的组织进行过捐款，钱不多，因为我毕竟不是富翁，只能量力而行。

Q：你曾经试过在现实中推行环保吗？结果如何？

A：我的确经常跟身边的人说关于野生动物什么的，但大多数人把我当傻子（笑）。可能因为我口才不太好吧，好像听我说这些会很无聊。再加上毕竟更多人比较关心社会、政治和明星，动物什么的很少有人去注意。就像有些网友说的，关心人都关心不过来了，谁有闲工夫关心动物？在现实生活里碰到持这种观点的人，我一般都只能闭嘴了。

Q：比起网络来，你觉得两者的区别在哪里？

A：网上更容易吸引到一些有相同观念的人，而且不太会干扰到别人。毕竟不是感兴趣的话题，网友也不会点开来看吧。而且在网络上也会遇到更多比我有知识的网友，有些还是专门学生物的。当然也会有一些持不同观念的网友参与到讨论中来，但这些留言反而会让我学到很多。特别是那些网友回答了一些以前我无法回答的问题时，我真觉得有种开窍的感觉。

Q：虚拟公墓这个创意是从哪里得来的？通过这样的方式在网上推行环保，你觉得效果如何？

A：虚拟公墓是因为听说国外有这样一个现实的动物公墓，当然我是不可能在现实中复制一个的，所以便想到在网上搞个帖子，成本低又简单，不用自己去学石匠工艺，会PS就行了……其实我自己也不知道怎么会突然有这样的想法啦。至于这个公墓顺便起到了推行环保的作用，是我一开始根本没料到的。我是个头脑简单的人，发帖只是为自娱自乐而已。是那些留言的网友，从这些动物的灭绝过程中看出了人类一些无节制的行为对自然造成的伤害，并更进一步谈到环保这个大话题的。至于说效果，我也不知道。相信有一部分网友会从此不再去消费那些无谓的奢侈品，例如藏羚羊的犄角什么的，除了摆着好看、显阔之外，一点用都没有。而本来就稀少的藏羚羊却是正因为这些可有可无的事情，正在被不断盗猎。可是会有这种想法的人究竟有多少，我也说不准。只能说，要是我的帖子能让多一些人意识到这一点，哪怕只有一个人，我也会觉得很满足了……话虽然这么说，但好像也有人误会这种类型的帖子本意就是想说，不环保的话就如何如何造孽，甚至还有人因此而在那个帖子里争吵起来。其实我的本意不是这样的啦。哪怕网友们都只是路过看看，我还是会觉得自己在做的事情挺有意义的。

Q：从什么时候接触网络的？平常上网时间多吗？除了关注环保信息，上网还会做些什么？

A：大概是初中时代就开始上网了吧。现在独立生活，没人管了，几乎整天都泡在网上。除了看那些IUNC（世界环境保护组织）的新消息，还有一些公益性网站之外，也就是逛逛淘宝，看看星座运程，注意一下明星八卦，玩玩游戏而已。没什么特别的。

Q：是什么时候开始通过网络接触到那些环保组织的？

A：这个记不清楚了。印象里应该是2004年左右吧，一开始是在淘宝的宠物论坛里看到"幸运土猫"的网站介绍，然后才了解到原来有人通过网络在从事与动物有关的公益活动。之后渐渐知道了那些著名的环保网站，例如IUNC之类的。

Q：这期间发生过什么印象深刻的事情吗？

A：曾经在论坛上瞎逛的时候，遇到了一位心情低落的女网友留言求人占卜。后来我们从QQ上联系到了，从占卜谈到人生的压力，我一时兴起，建议她尝试多接触一下自然，特别是救助一些小动物，也许对心境有好处。当时感觉她没当回事，没想到好几个月之后，她忽然在Q上留言给我，说她去做了一趟远途旅行，一路上看到了很多美丽的自然风景，她说自己好像看到了人生的另一面。天地如此广阔，自己却为了办公室里的勾心斗角而觉得整个人生都没了乐趣，回想起来实在有点不值。而且她还跟我说，有些自然景光再过几年也许就看不到了。她想加入环保志愿者，但又不知道自己合格不合格……可惜我这个人就是常弄丢QQ密码，后来就无法再联系到她了。不过我想她有了这番体验，应该是会比过去开心一些吧。从那以后我就相信，心理医生常说接触大自然有助于排解忧郁，这不是胡说的。

Q：在收集资料的过程中，你觉得现在关于这方面的知识普及率如何？关注度又如何？

A：其实我还是觉得不太够。比如说百度百科里就欠缺了不少资料，还有一些动物虽然有简单的介绍，但却不够全面。维基中文百科略好一点，但从比例上来说，还是很少，只有181个词条。而且这些词条关注度其实都不太高……不过我想这也是难免的吧。只是对于想了解这方面知识的人来说，会有点不方便。在那个公墓帖子里，很多资料都是我从英文网站转译过来的。说句厚脸皮的话，撇开环保不说，那也是个科普贴呢，很多东西别处看不到的哦！

Q：我看过你的发帖记录，觉得你也是个比较奇特的人。会占卜，懂一些心理学，甚至还很有文学修养。现在通过网络实现梦想的人那么多，逛网这么多年，不曾想过通过网络为自己做些什么吗？

A：过奖了，有点不好意思呢。我觉得自己是个很普通的人，并没有什么特别的才华。我所会的那些东西不过是因为生活的缘故，偶然学到的罢了。例如占卜，就是因为有一段时间日子过得特别不顺，所以就开始求神问卜……说起来挺蠢的啦。以前倒是想过要做个网络写手，但后来工作了，渐渐觉得自己恐怕没有那份能力和精力。要说实现梦想，我觉得能在网上结识一些志同道合的人，已经是很快乐的事了。P

可笑可乐/shakeskin

所谓可笑可乐，其实就是用你可笑的表情来做成喝可乐的杯子。管你是不是五官端庄秀丽的美人，要参加这个游戏，都要"主动毁容"。用最大力气把你的脸扭曲成可笑的样子，然后拍照，上传。再选个杯子，OK，你可以等着印着你搞笑表情的杯具快递到家了。据中国的网友说，这其实还是有评选的，最有代表性的，最搞笑的，才能被选上网站首页，供所有人"膜拜"并哈哈大笑。甚至有人嫌自己的脸天生长得不够可笑，为了上首页，专门跑到大风天的街上去，让自己的脸被风吹歪……如此用功地去搞怪，也真让人不能不佩服了！

听那些善于搞怪的达人说，做这种鬼脸的要诀是首先要长得够喜感。若长得比较正常，那就要善用摄像机镜头，选一个令人想不到的角度，把脸的某一部分尽力贴近镜头，五官能怎样扭曲就怎样扭。最最关键的是，还需要有一些创意和想象力。例如吐舌头，眯眼睛之类的，已经算是Out了。现在流行的是"混搭"，将两件甚至多件不相干的事情凑到一起，这时候的面部表情才算是搞笑。

有点深奥？没关系，举个例子你就明白了：一边吐舌头，一边打哈欠，一边揉眼睛，一边扭头去看电视。可以想象这时候一张正常的脸会变得多像漫画吧？

不过还是有一点需要提醒：注意安全。例如刚刚举的例子，最早这样做的那个人据说舌头抽了筋。



◆**网友：**这是个搞怪的时代！
◆**卖杯子的：**搞怪莫过于杯具！
◆**网站地址：**http://www.shakeskin.com/
◆**林晓：**如果你的照片不够搞笑，没有上首页，没关系，发来给我们看看吧。当然，我们不会帮你制作杯具，但大家同乐一下，也是有益无害嘛！

发光抱枕/luminous pillow

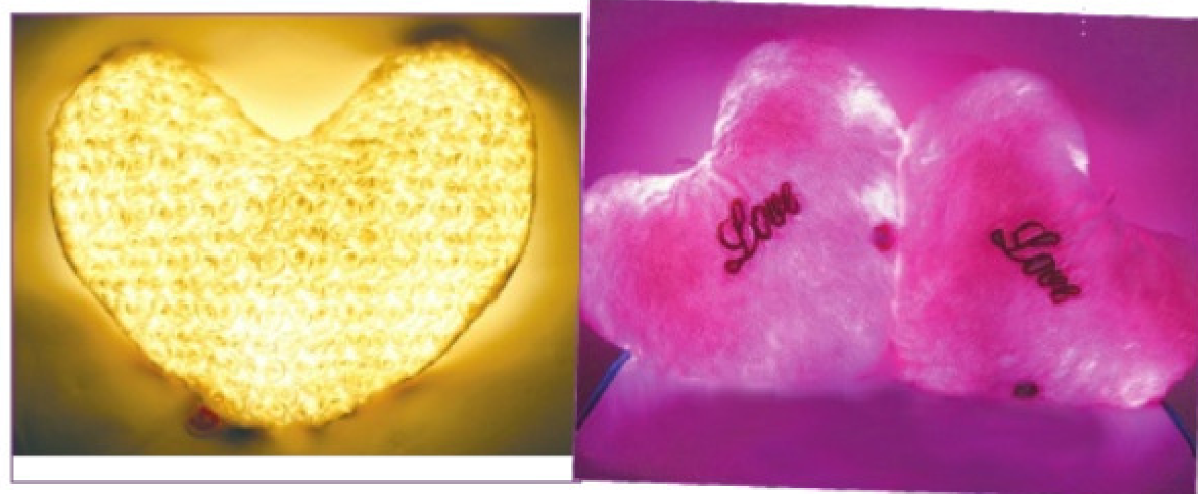
这毫无疑问是情侣之间的小动作。情人节几乎把什么礼物都送尽了，再没有什么新鲜，因而只好在原有的东西上花点心思搞开发——其实创意就在这一点"点石成金"的小动作上。这不，一个最平凡的小抱枕，因为有了"内发光"，忽然之间就变得非常可爱了。惹得一大堆人跟风不说，甚至还有人专门为它写了广告词：抱住你发亮的心，让夜晚不再黑暗，够浪漫吧？

这其实是2006年的创意了，但真正开始被大家关注，还是2009年入冬以后的事情。说穿了，发光抱枕的构造也十分简单，只是在抱枕里增添了一个可以发光的小玩意儿，靠电池点亮，电池用完就需要换了。DIY的关键是，找一个能发出足够强的光亮的冷光源电子灯，和一堆手感极好的填充物，以及一块大小适中的绒布。然后就简单了，只要把电子灯固定在填充物上，然后用裁剪好的绒布整个一包，缝起来，留下一个拉链口以供换电池，就算完工了！



当然，如果你的针线功夫实在差劲，又或者是你在电器方面不太精通，搞不定电池盒和电子灯，那还是花点小钱，到网上去买一个比较稳妥。这东西毕竟是要抱在心上人怀里接受检验的，手工太差，说不定弄巧成拙喔。

最初想出这种抱枕的，据说是一位身在北美的华人女子。在现代工业创意网上，有关于这种抱枕的详细介绍，售价是135美元——老美的东西就是贵啊！还是我们的淘宝比较亲民，几十人民币就可以搞定。从淘宝上的热销记录以及那些发光抱枕爱好者的数目来看，2010年这玩意儿会跟玫瑰花一样成为情人节最佳礼物，也是指日可待的事。



◆**网友：**生活需要乐趣！
◆**抱枕：**乐趣来自创意！
◆**现代创意工业网站：**http://www.yankodesign.com/
◆**林晓：**如果你有合格的手工技术，那么真不妨做这么一个东西送给亲朋好友。不一定像老美的商品那么处处精致，DIY出来的也有个人特点！

搞怪网/http://www.gaoguai.cn/

新鲜度	★★★
鲜理由	搞怪是生活的调剂



这里其实就是一个爆笑大全集。有笑话，有照片，有视频，怎么囧怎么槑怎么来。甚至于还有一些随着热点话题而在网上流传开来的PS逗笑图，以及一些论坛里常有人转载的网友糗事，也都被搜刮了进来。

当然，也有一些并不那么逗笑，反而令人佩服的事。例如用塑料泡沫做个美人儿当老婆的全过程，如何把菜做得奇形怪状却又不难吃的食谱，使用变声器戏弄老公的全面指南……等等，真是不得佩服网友们的无穷智慧，嫌工作太累了吗？到这里来放松一下吧。平凡无聊的生活，因为有这些与众不同的想法，也会变得很有趣味。

试衣网/http://www.41go.cn/

新鲜度	★★★
鲜理由	不出门就能试衣服



国内第一家实现网上试穿的服装网。所谓网上试穿，当然一切都是虚拟的。注册之后，系统会自动给出一个真人模型，用户手动调整三围、身高以及臂长等数值，使这个模型更加接近真实的自己。然后我们就可以站内搜索自己喜欢的品牌，并进行试穿了。眼下试衣网内大概有数十个品牌，基本上那些最受女性欢迎的中等及以下价位品牌都能在这里找到。

潮人趣闻 鲜站

这种试穿虽然不如真人到商场里去来得更直接更准确，但还是有参考价值的。相比只能看模特照片的购物网，我们至少可以避免一些基本性错误——例如本来腿就粗，却还网购了一条白色裤子这种糗事。

网瘾战争/wangyinzhanzheng



《网瘾战争》当然不是一场真实的战争，这只是一部叫《看你妹之网瘾战争》的网络视频电影的简称。电影基本上由《魔兽世界》里的游戏场景截取编辑而成，制作者当然也是魔兽玩家。全长64分钟的这部电影，以2009年九城和网易争夺《魔兽世界》代理权事件为基本框架，道尽魔兽玩家在2009年的苦辣辛酸。“看你妹”本是游戏中网友相互调侃之语，在片中成为主人公的名字。

电影的策划和组织实施者是魔兽玩家“性感玉米”，他写好剧本后，请玩家在魔兽游戏中根据脚本进行表演，截取视频。然后再请玩家配音，整个过程花费了大约3个月。“性感玉米”的全部投入，就是网费和电费。



做这个视频的动机，“性感玉米”是为了发泄玩魔兽遇到的种种坎坷，“因为国服魔兽已经被修改得我自己不能接受，所以我去了台湾地区的服务器玩，但刚去的时候，被当地玩家所歧视”“我作为一个游戏玩家，本来是这个社会上最无害的一群人，但现在却无法在自己的服务器与朋友一起玩游戏。”很简单的出发点,却引来了排山倒海般的呼应。新浪播客、youku、土豆等相关视频网站上的点击量上升迅猛，视频的高清下载、原文剧本和旁白对话在网络中迅速流传，深受欢迎。

《网瘾战争》在线观看：www.tudou.com/programs/view/82jefeYStys/。P

游戏无疆
跨平台游戏终极攻略

■贵州 逍遥

关键字：跨平台 游戏

编者按：除了电脑上的单机游戏与网络游戏外，还有许多热衷于各种游戏机的玩家，甚至比电脑游戏玩家数目更多，甚至还有游戏机和PC平台玩家的激烈争论。电脑游戏与各种游戏机都有精彩之作，然而真正跨平台的游戏却很少，往往电脑游戏玩家在等待着PS2/3或其他游戏机平台的移植作品，而游戏机玩家也对着一些精彩的电脑游戏无可奈何。

跨平台玩游戏真的无法实现吗？——通用的跨平台游戏引擎还是光打雷不下雨，与其漫长的等待与羡慕，不如寻找各种模拟器，实现我们的跨平台游戏之途吧！

PC篇

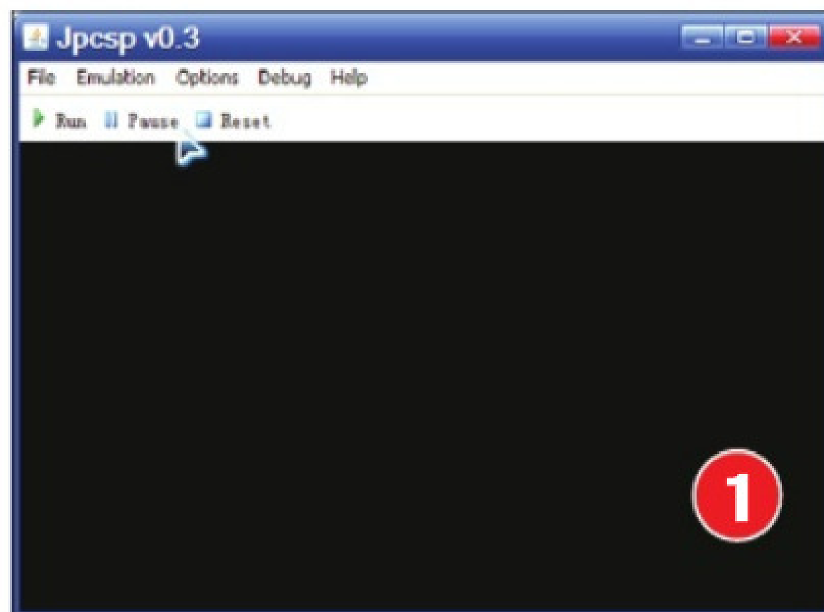
借助电脑PC强大的CPU与显卡性能，实现跨平台玩PS、PSP和各种游戏机上的游戏是不在话下的，各种游戏模拟器可帮助我们实现这一目的。而且PC有着高分辨率的显示器，画面效果更漂亮，再也不用面对着电视数上面的像素点了。

一、在PC上玩PSP游戏

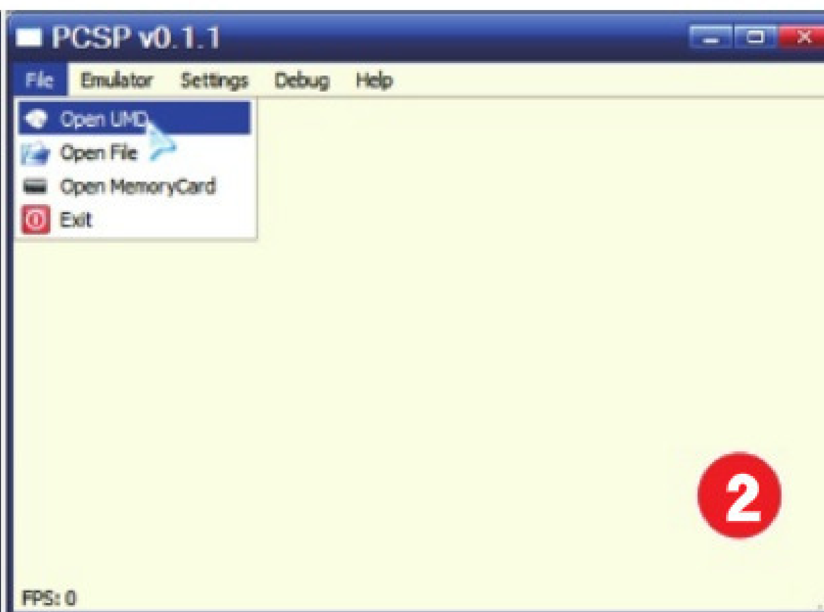
PC上玩PSP游戏的模拟器目前流行的有JPCSP和PCSP。JPCSP是采用Java编写的PSP模拟器，由于Java语言的限制，模拟器游戏速度比较慢。PCSP则是JPCSP的改进版，采用C++编写，因此速度有很大的提高。

JPCSP的最新版本为JPCSP 0.4（http://www.pcsp-emu.com/downloads.php?cat_id=1），由于采用JAVA语言编写，所以需要先安装JAVA环境Java SE Development Kit（下载地址http://www.skycn.com/soft/3116.html）才能执行。安装好JAVA SDK后执行模拟器文件夹里面的JPCSP.jar文件，执行方式选择“JAVA(TM) Platfom SE binary”，之后就会弹出模拟器窗口（图1）。PCSP则可直接执行，两者的界面与操作都差不多（图2）。

点击菜单“Settings”→“Configure Controls”命令，可打开设置对话框。其中比较重要的是Keyboard选项，在这里可进行键位设置，点击相应的键位可修改对应的键位（图3）。



1



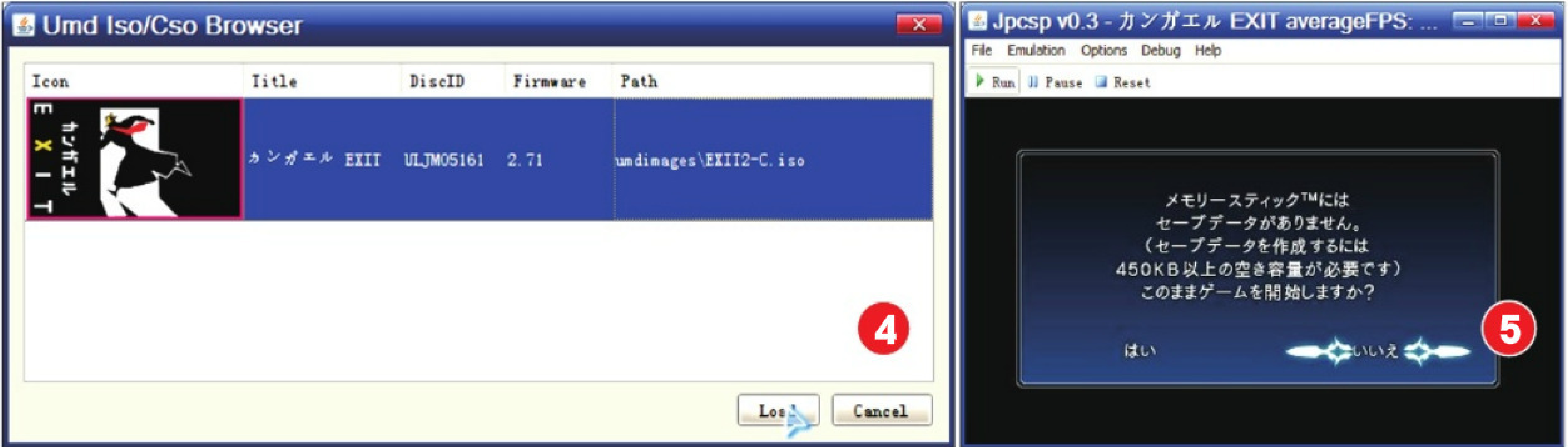
2



3

然后将PSP游戏的ISO/CSO文件，放置在模拟器文件夹的UMDIMAGE目录下，自制程序放进模拟器文件夹PSP\GAME下。在模拟器的“File”菜单下，提供了3种载入程序游戏的方式：“Load UMD”是载入文件夹umdimages中的ISO，Logd File可载入任意位置的PBP文件，Load MemStick则是载入文件夹ms0中的自制软件。

点击“load UMD”命令，弹出ISO列表对话框，浏览选择一个PSP游戏ISO文件，点击列表下面的Load按钮加载游戏镜像（图4）。然后点击模拟器菜单“Emulator”→“Run”命令，即可执行PSP游戏（图5）。



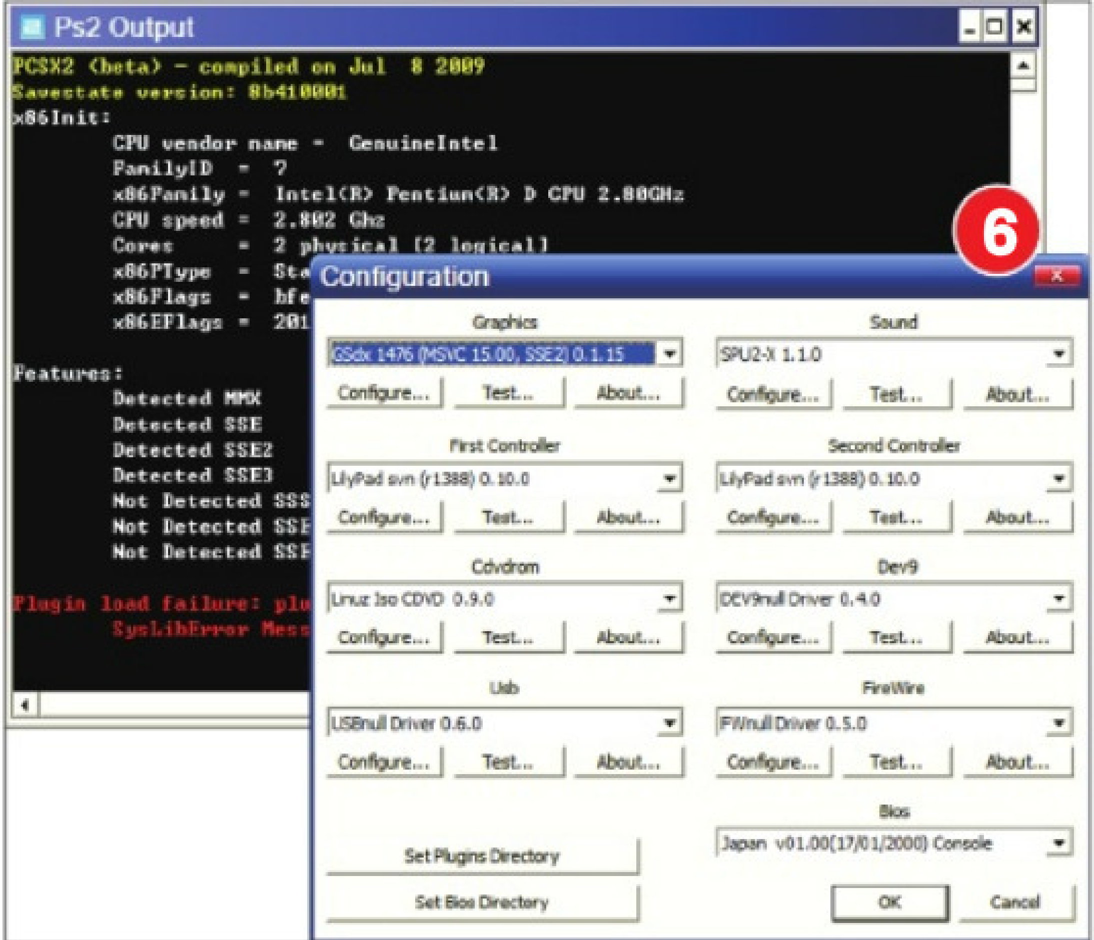
二、PC上玩PS经典游戏

在电脑上模拟PS1游戏比较简单，使用一个叫做Emurayden PSX Emulator的PS模拟器即可，但是在模拟PS2游戏时，对电脑硬件要求就比较高了。PS2模拟器PCSX2可非常完美地模拟相当多的PS2游戏，但是要求配置至少为Intel Core2 Duo 3.2GHz以上，显卡GeForce 8600GT以上，1GB内存。

官方版本的PCSX2需要另外下载PS2的BIOS文件，将下载得到的BIOS文件解压到模拟器的BIOS文件夹下即可。网上还有一些优化版本，提高了执行速度，并且内置了BIOS文件。执行PCSX2时，如果提示“没有找到d3dx9_41.dll”，说明需要安装Windows DirectX执行库（http://download.microsoft.com/download/3/C/4/3C46A69A-CB0F-4CCA-B1E8-248D43270D5F/directx_mar2009_redist.exe，其他正规软件下载站点也有下载）。

第一次执行模拟器时，要求设置使用的插件（图6）。

在Graphics图形插件处共提供4个插件，3个GSdx，1个为ZeroGS。2个GSdx分别为针对SSE2、SSE3及SSE4指令集优化的版本，可根据CPU进行选择。GSdx插件设置中最重要的是Renderer参数，其决定了对画面的优化加速方式，可根据显卡类型选择Direct3D9(Hardware)、Direct3D10(Hardware)或Direct3D11(Hardware)这三种硬件加速方式（图7）。采用ZeroGS插件的话，需要注意开启“Bilinear Filtering（线性过滤）”和“Anti-aliasing（抗锯齿）”会使画面更好，但是会降低速度。“Wireframe rendering”项最好不要启用，会在画面中产生一些杂乱的3D线框。



Sound声音设置项中，可使用“SPU2-X”插件音效是最好的。在Fist Control和Second Control（第一、第二控制器）中，采用插件LivePad并可设置键盘键位，也能支持手柄操作。Cdvdrom中使用Linuz iso CDVD插件并随带了一个压缩工具，可将PS2镜像压缩成模拟器支持的压缩格式以节省硬盘空间。

模拟器默认执行后是英文界面，可在“Language”菜单中选择“S-Chinese”切换为中文界面。点击菜单“档案”→“进行CD/DVD”命令（图8），浏览选择PSP游戏镜像文件，即可打开执行PSP游戏（图9）。



三、电脑变成任天堂——N64模拟器Project 64

目前比较好的N64模拟器是Project 64 v1.6，可很完美地模拟执行各种N64主机上的各种经典游戏。

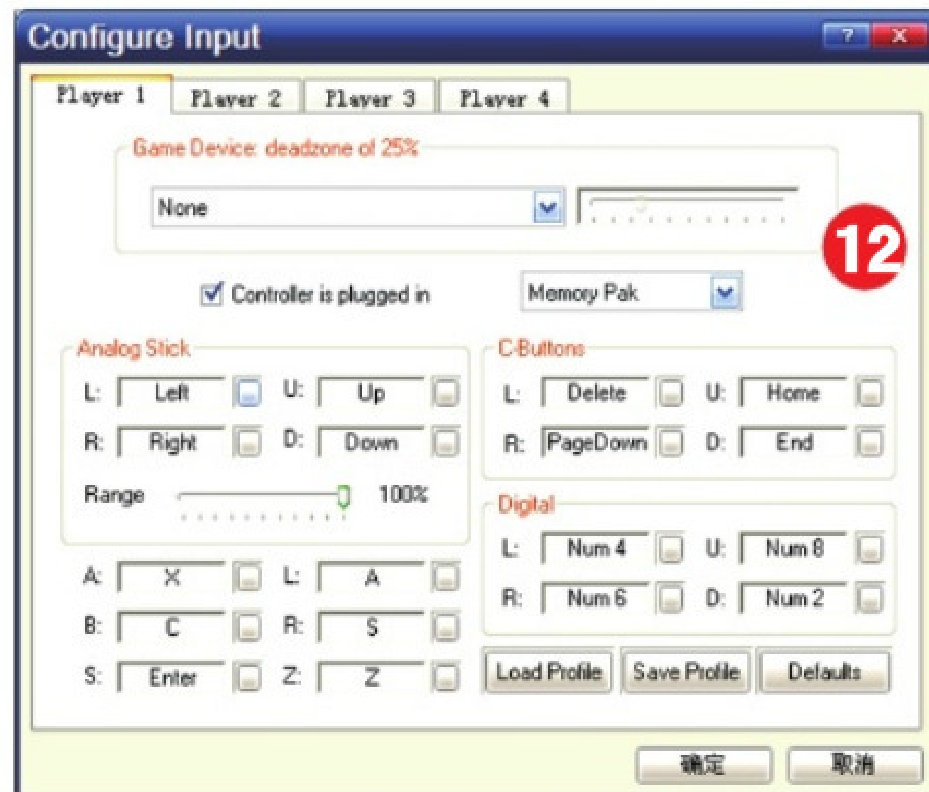
下载安装Project 64模拟器，在模拟器路径下有一个名为Roms的文件夹，用于存放游戏ROM文件，将下载的N64游戏ROM放在此文件夹下。注意，ROM文件是ZIP格式的，不要解压缩也不要改后缀名。

执行Project 64模拟器，点击菜单“文件”→“打开”命令，浏览指定游戏ROM文件（图10）。确定打开之后，就可进行游戏了（图11）。

点击菜单“设置”→“输入设定”命令，可设置游戏操作键。N64的按键比较复杂，在修改时需要注意选择合适的按键（图12）。







PC上的其他游戏模拟器

在电脑上借助CPU的强大性能，基本上可模拟所有的游戏机，除了正文中介绍的模拟器外，还有许多功能强大的模拟器。例如GBA模拟器有VBA Rerecodering、VisualBoy Advance-M，PS模拟器则还有PCSX-rr，WSC模拟器有WSCamp、OSWAN、CYGEN，SFC模拟器有Zsnes、Snes9x，MD模拟器有Fusion、Gens32、Dgen，FC模拟器有Nestopia、FCE Ultra、NNNesterJ，此外还有PCE模拟器、Wii模拟器等。

四、找回街机室的感觉，街机战网PC联

街机的魅力很大一部分来自于对战，在PC上玩模拟的街机游戏虽然也支持双打，但是总少了点对战竞争的激烈。不过好在街机模拟也有专门的对战平台，可通过VPN技术让网络上各地的玩家联结在一起玩街机游戏。

街机游戏对战平台很多，例如ArcLive、GGPO、2DF和览易对战平台等。目前人气最旺的街机游戏对战平台是ArcLive（Http://www.arclive.com.cn），这个平台是国内街机高手的聚集地。ArcLive平台有国内主流的格斗系列，也有很多经典的过关版游戏，ArcLive平台共内置了22款游戏，包括《拳皇》《街霸》《龙与地下城2》《泡泡龙》《三国志》《侍魂》等经典街机游戏。ArcLive平台带有胜负系统和过关游戏分数统计系统，有着丰富的设置和功能及流畅的游戏速度。

安装ArcLive对战平台，将要玩的游戏下载后到平台的ROMs目录下（游戏下载地址：http://bbs.emu-zone.org/newbbs/thread-581658-1-1.html）。注意，下载的ROM游戏文件是ZIP格式的，不要解压ROM文件，也不要修改ROM文件名字及扩展名，否则将无法进行游戏。

执行ArcLive平台，首次进入需注册一个账户（图13）。登录平台后，首先选择想玩的游戏及游戏服务器（图14），确定后进入对战游戏主界面。在“等待房间”处显示正在接受挑战的玩家，可双击进入已有的游戏房间，也可自己创建房间。





另外，在游戏前首先要熟悉游戏操作键。点击进入“游戏设置”界面中，可进行游戏选项及操作键位的设置，并可选择使用手柄进行操作（图15）。在“个人设置”界面中，可设置个人昵称与头像等信息。

选择某个房间，点击“进入房间”，进入游戏房间后（图16），点击“准备就绪”按钮，就可开始进行游戏了（图17）。平台本身就是一个模拟器，无需执行其他模拟器就可玩游戏了。在与其他网络玩家对战游戏过程中允许旁观者观看，并可发送消息聊天（图18）。据统计，《拳皇》之类的游戏高手对战时，在高峰期常有上百人围观对战。另外，在游戏对战完毕后，还可选择保存游戏录像。

PSP篇

PSP（PlayStation Portable），是索尼开发的多功能掌机系列，具有游戏、音乐、视频等多项功能，拥有数量极为广泛的用户群。由于PSP配备了两颗R4000 CPU内核，3D性能非常强，整个软件系统的效率非常高，同时也给模拟执行其他游戏机平台的游戏提供了便利。

一、游戏镜像巧转换，PSP重温PS经典游戏

游戏设备总是越新越好，而游戏却是经典的最好。PS3、PSP等先进的游戏机早已发布，然而老旧PS1主机上的许多经典游戏仍然让人怀念感动。如果想在PSP等新游戏机上重温经典的话，那么可使用一个叫做“PSX2PSP”的软件，对PS1游戏镜像进行格式转换，就能在PSP上玩PS1游戏了。

PSX2PSP可方便地将PS1游戏镜像转换成PSP上能执行的格式，还可将光盘PS1游戏转换成单个PSP游戏文件。此外，还需在PSP上使用“Popsloader”插件解决一些游戏的兼容性问题。

1.PSX2PSP转换PS1游戏镜像格式

下载安装最新的PSX2PSP V1.4.2简体中文汉化版（http://www.hanzify.org/software/12053_1_cn.html），执行其中的“PSX2PSP.exe”程序文件，首先要求选择执行模式（图19），这里直接使用主题模式以



方便设置（图20）。

在进行转换前，首先设置一下相关的转换选项。点击“选项”按钮，打开转换参数设置对话框。在“通用”选项页中“压缩等级”处，可设置PSX2PSP在转换时会对PS1游戏进行压缩，从而减少体积。默认设置为最大压缩比，不建议改动此参数，以免转换游戏文件执行出错。另外，还可设置删除游戏标签中的N制和P制的信息，并选择在解压缩ISO时保存光盘内容格式文件（图21）。





在“文件夹”选项页中，可设置默认的输入文件夹与图像音乐文件夹。“图像”选项页中，可设置默认的图标背景图片和音乐动画等，通常用于进行游戏界面DIY。在“补丁”选项页中，用于添加游戏补丁的，有补丁打上就行了。

提示：自定义游戏预览

点击“自定义PBP”按钮，可设置游戏预览内容，对图标、背景、背景音乐等进行美化设置，添加预览内容后游戏更美观。



设置完毕后，点击“转换菜单”按钮，在弹出界面中“ISO/PBP文件”选项处点击文件浏览按钮，选择需要转换的PS1游戏镜像。软件会自动读取PS1游戏的信息，在游戏ID处显示相关信息（图22）。然后设置“输出PBP文件夹”选项，并选择游戏与存档标题。最后，点击“转换”按钮就可开始进行转换了。

游戏转换结束后，将游戏复制到PSP的Game游戏文件夹中就可执行了。

2.Popsloader解决游戏兼容问题

有一些PS1镜像经过转换后，在PSP中提示无法执行，玩时黑屏或死机。这是由于一些PS游戏必须要在特定的系统版本下才能正常执行，可通过PSP插件“Popsloader”来解决此类游戏兼容性问题。Popsloader插件是一个PS模拟引导程序，就是用PSP来模拟一个指定版本的系统内核，从而能让PS游戏在模拟出的版本上正常执行。

PSP各版本系统核心与相应的Popsloader插件

PSP游戏机自2004年12月推出后，经历了多达10次的系统更新，每次都会对系统安全性及功能等各方面进行升级。PSP Verson 1.0是最原始的PSP系统，但是初期的加密措施不完善，其后很快推出了PSP Verson 1.5版本系统核心。PSP Verson 1.5是目前功能最为强大的PSP系统，许多强大第三方自制软件都是支持1.5版本系统。

现在PSP发展到3.XX版本系统核心，因此有一些第三方软件对新版本系统存在兼容性的问题。Popsloader就是通过模拟PSP Verson 1.5版本的系统核心，从而可继续玩1.5核心下才能玩的PS游戏。

不同的PSP系统版本，所需要安装使用的Popsloader插件版本也是不同的。目前，常见的PSP系统对应的Popsloader插件主要有“5.00M33-6”“5.50GEN-A”“3.71M33-4”及3.80以上系统几个版本的专用Popsloader插件（http://www.verycd.com/topics/2766901）。

首先，根据自己PSP系统版本选择合适的Popsloader插件版本，将Popsloader插件解压后，复制其中的“seplugins”文件夹到PSP记忆棒的根目录下。

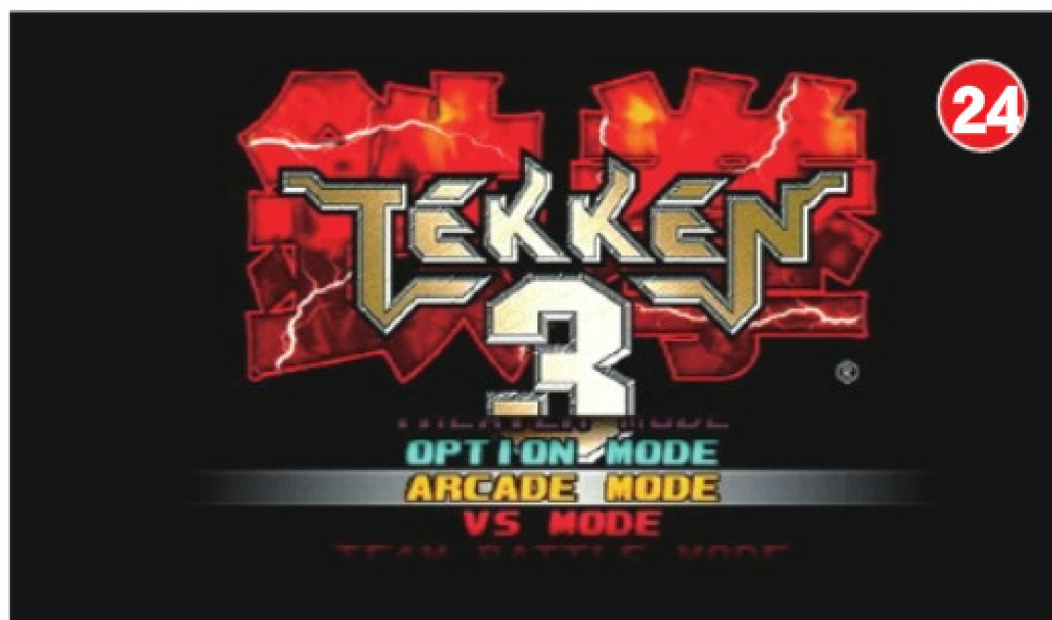
彻底关闭PSP后，按住R键开机，进入PSP的恢复模式。选择Plugins，按下X确认键，进入Plugins菜单，再选择“popsloader.prx [POPS]”，按下X键确认设置为“Enabled”，激活启用插件。然后按Back返回，选择“Exit”退出，PSP会自动重启，启动后即可完成插件安装。



插件安装完成后，第一次执行PS1游戏会自动弹出菜单，列出可模拟的PSP系统版本（图23）。以后也可按住R键，以恢复模式执行PS游戏即可调出PSP系统版本选择菜单。在菜单中选择要模拟的系统版本，其中“Original from flash”项是用PSP本身的系统来引导游戏。选择后按下“×”键确认，即可启用Popsloader插件。

PSP系统版本最常见的有“3.03”“3.52”和“3.72”这三个模拟项。普通单盘PS游戏选3.52版本项，多盘合一PS游戏选3.72版本选项，如《最终幻想9》《寄生前夜》等的多盘合一版本。另外需要注意的是，由于5.00 M33-6系统不支持中文游戏名称，需要将游戏文件夹名称改为英文名。

现在PSP已解决了对PS1游戏的兼容性问题了，这时就可畅玩《铁拳》《生化危机》等PS1经典游戏了（图24）。



二、PSP玩街机，过把《拳皇97》游戏瘾

《拳皇97》是街机里的最经典游戏，用小巧的PSP掌机上模拟街机，可随时随地的玩《拳皇97》，甚至还可进行网上对战呢！

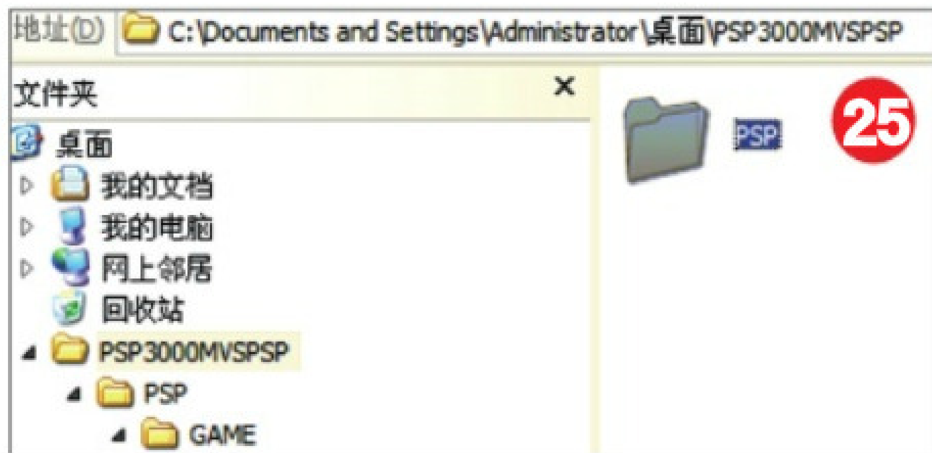
1.MVSPSP模拟街机玩《拳皇97》

在PSP上要玩街机游戏，需要下载一个PSP上的NEOGEO街机模拟器软件MVSPSP，它可非常完美地在PSP上模拟街机游戏，而且游戏的速度也令人非常满意。

MVSPSP有不同版本分别对应PSP1.5、3.XX、2000、3000内核，需要根据自己的PSP系统型号下载。最新版的MVSPSP v2.31支持PSP3000，这里以该版本汉化版为例进行介绍（http://www.emu999.com/psp/soft/2009/27916.html）。下载MVSPSP v2.31汉化版并解压（图25），将解压所得到的PSP文件夹复制到PSP游戏机记忆棒根目录中。

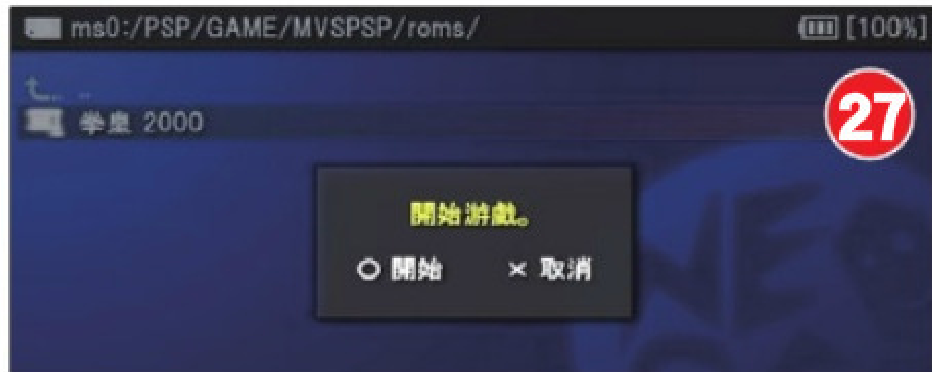
提示： 有的版本MVSPSP解压后生成MVSPSP文件夹，直接将该文件夹复制到PSP记忆棒的PSP\GAME文件夹下，并新建目录ROMS和CACHE子文件夹。如果是1.5内核的话，则复制到game150文件夹下。

提示： NEOGEO就是SNK的著名街机基板的MVS的家用机版，之前的众多NEOGEO模拟器所实现的只是家用机的模拟，而此次MVSPSP则是真实模拟了街机MVS。





下载街机游戏ROM文件，其后缀名通常为.zip，直接复制到PSP记忆棒的\PSP\GAME\mvspsp\roms文件夹中。在PSP上执行MVSPSP模拟器（图26），选择ROM文件即可进入游戏（图27）。模拟器提供记录保存，屏幕缩放，街机模式与家用模式的切换等功能，非常完美的执行各种街机游戏（图28）。

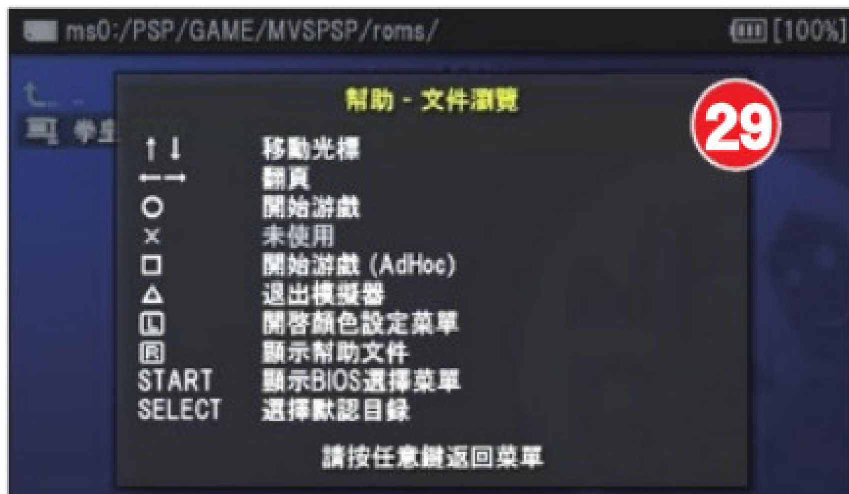


MVSPSP模拟器中游戏操作方法也很简单（图29）：十字键、摇杆=方向键，×=A、○=B、□=C、△=D、L=菜单、SELECT=选择键、START=开始键。

在模拟器中同时按下SELECT+START，可进入模拟器的菜单画面（图30）。其中Game configuration可进行游戏设置，Key configuration是按键设置，DIP项进行DIP设置，Restart emulation可重新启动模拟器。选择其中的“按键设置”可将街机的AB键设为对应的PSP按键，还可设置AB键同时按下时的快捷键，这样就可轻松设置各种绝招为快捷键，操作起来更方便。另外，在Game configuration游戏设置选项中，可更改游戏画面显示的比例、跳帧、声音等选项，默认已是最平衡的设置了，只需要改动屏幕的比例就可了（图31）。



如果要进行联机游戏，需要开启PSP的Wi-Fi，执行模拟器进入游戏选择画面后，按“口”方块键执行游戏，也可按三角键等待对方玩家加入。同时另一台机器也执行模拟器，按方块键执行同一个游戏。两台机器都会出现询问，是否同意第二台机器加入，按O键同意即可进行联机游戏。



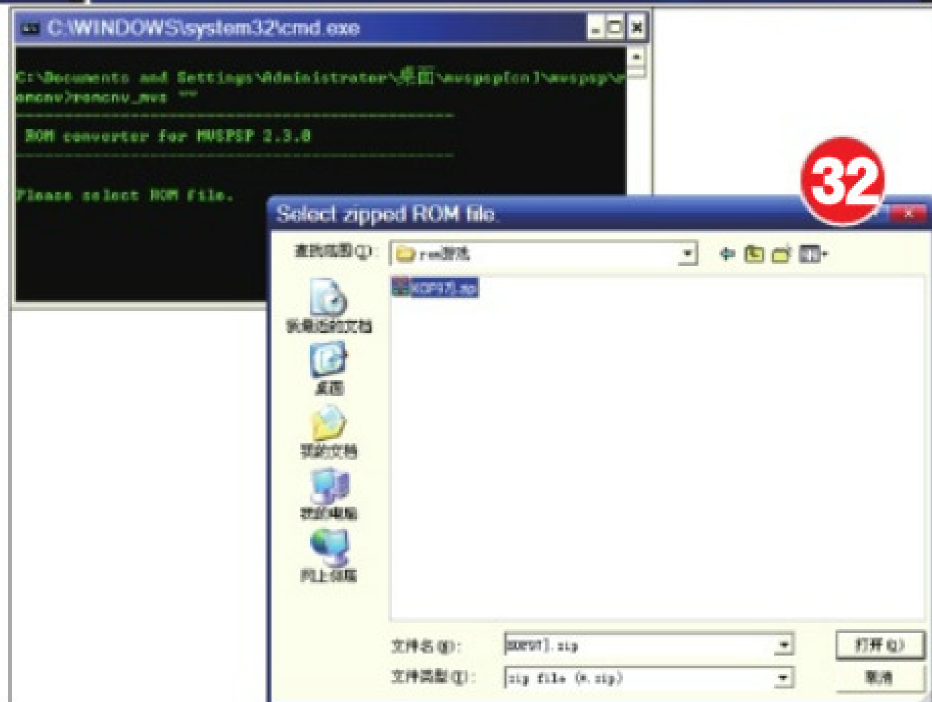




2.街机游戏ROM转换

有一些街机游戏在PSP模拟器中执行时，会出现“CPS2内存分配不足”或“CPU1该文件的CRC32不正确”等错误信息，说明此游戏ROM需要经过格式转换后才能执行。通常下载的MVSPSP中都带有一个romcnv转换工具，用于转换一些不兼容的游戏ROM。

以MVSPSP v2.31汉化版为例，解压后在Mvspsp目录中有Romcnv文件夹，执行其中的Mvsconv.bat文件，弹出对话框，要求选择被转换的游戏文件（图32）。选择游戏文件后，程序会自动转换镜像文件，转换的速度很快。完成后，在Romcnv目录下会生成一个名为Cache的文件夹，其中保存有转换后名为XXX_cache的游戏文件。例如这里《拳皇97》游戏文件



“Kof97.zip”转换后会生成“Kof97_cache”文件。

将保存在cache内的游戏文件“Kof97_cache”，复制到PSP中Mvspsp目录下的Cache文件夹中，同时原ROM文件“Kof97.zip”也需复制到Mvspsp目录下的Roms文件夹中，执行模拟器即可游戏。

3.任选其一，PSP上的众多NEOGEO街机模拟器

除了MVSPSP外，在PSP上还有许多NEOGEO街机模拟器可供选择，例如CPS1PSP、CPS2PSP和NEOGEO CDZ等。

CPS1PSP是一个非常经典的模拟器，可在PSP上执行CPS1基板的街机游戏。将CPS1PSP解压后，复制PSP文件夹复制到记忆棒根目录下，然后将街机ROM文件复制到PSP\GAME\Cps1psp\Roms中。从PSP里启动模拟器（图33），进入模拟器后会显示已有的游戏列表，选择相应游戏的ROM文件（图34），在弹出提示中选择“开始”，确认后即可进入游戏（图35）。

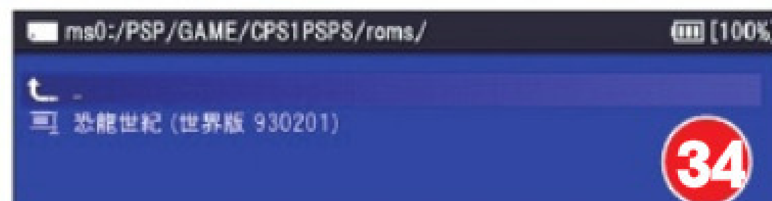
CPS2PSP是CPS2主板街机模拟器，不论是画面、声音、速度都非常完美，而且对CPS2游戏的兼容性非常好，支持即时存档、联机对战等。CPS2PSP与CPS1PSP模拟器的使用方法差不多。

NEOGEO CDZ是一款优秀的NEOGEO CD模拟器。下载NEOGEO CDZ解压，将其中的ncdzpsp和ncdzpsp%复制到记忆棒中的PSP\GAME文件夹下。

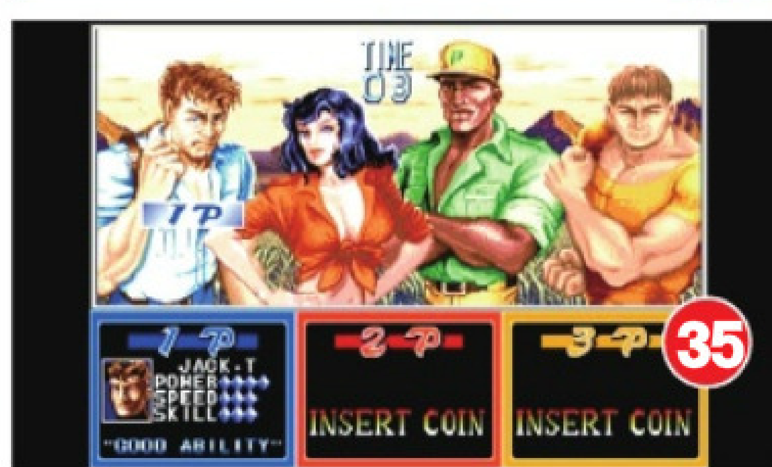
下载的游戏通常都是一个压缩包，里面包含一个ISO文件和一些MP3文件，例如下载KOF97游戏中包含一个KOF97.ISO文件和几个MP3文件。将ISO文件解压后，到某个文件夹中，例如这里为KOF97文件夹。再在KOF97中建立一个名为Neocd.mp3的文件夹，将所有MP3文件移动到此文件中（图36）。最后，将KOF97文件夹复制到PSP记忆棒中的PSP\GAME\Ncdzpsp文件夹下，就可执行模拟器进行游戏了（图37）。



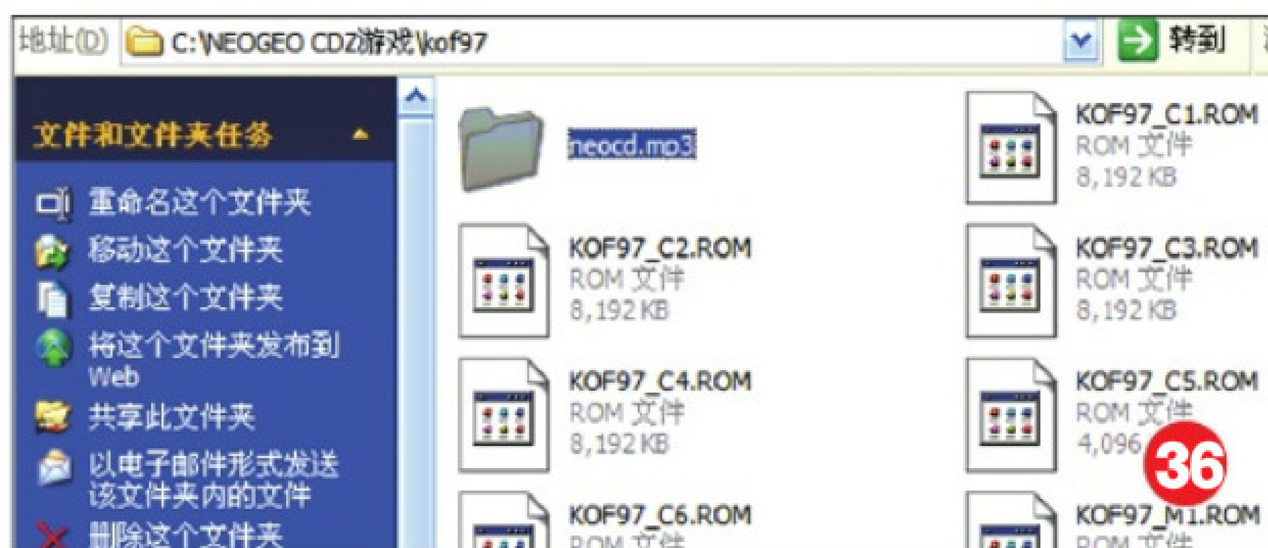
33



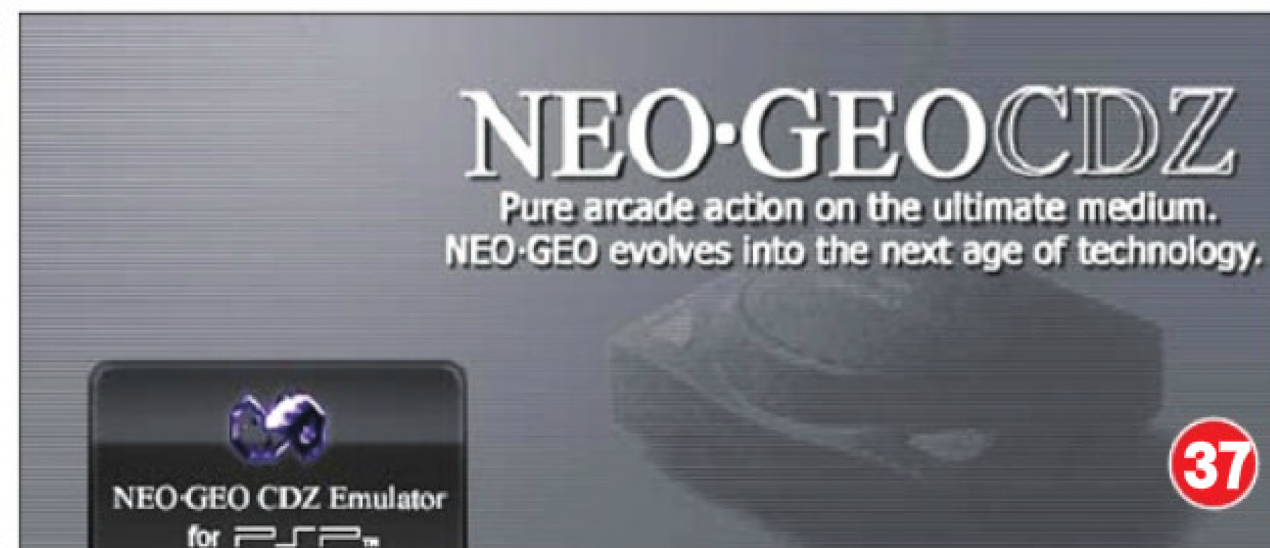
34



35



36



37

三、PSP跨平台，玩遍GBA、N64、MD模拟游戏

由于PSP拥有高性能处理芯片，在掌机上可通过模拟器享受各种游戏机上的精彩游戏，从GBA到N64、MD、SFC等，PSP主机现在都可完美模拟执行。

1.GpSP Kai完美模拟GBA游戏

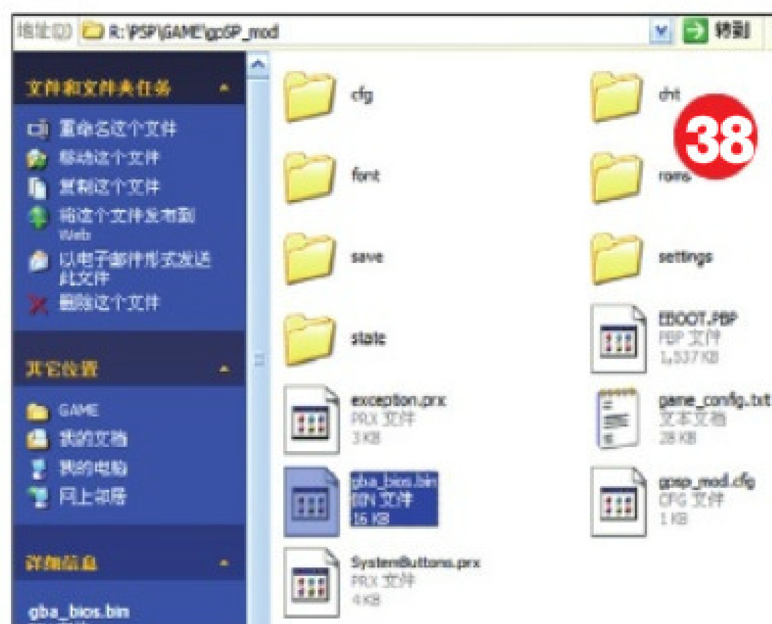
在PSP上模拟GBA游戏机的软件很多，如PSPGBA、GpSP Kai等。其中，GpSP Kai是PSP上最流行好用的GBA模拟器，目前最新版本为GpSP Kai v3.4 test2，使用非常简单。

下载GpSP Kai并解压（http://down.tgbus.com/soft/26108.shtml），将GpSP_mod文件夹复制到PSP记忆棒上PSP\GAME文件夹中。另外，需要下载GBA游戏机的BIOS文件（http://down.tgbus.com/soft/26054.shtml），改名为Gba_bops.bin复制到PSP记忆棒的PSP\GAME\GpSP_mod文件夹中（图38）。

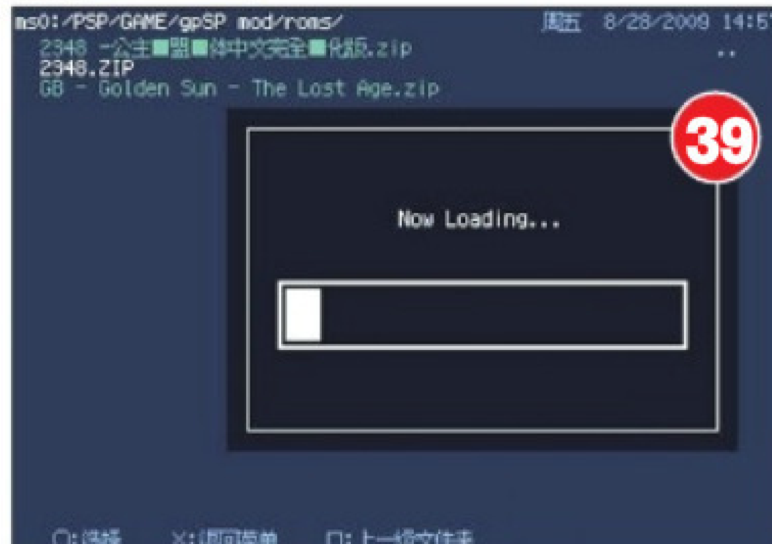
提示： 一些版本的GpSP Kai模拟器文件夹中已有Gba_bops.bin文件，就可不需要再下载BIOS文件了。

将GBA游戏文件复制到PSP的PSP\GAME\GpSP_mod\roms文件夹下，模拟器只支持ZIP的压缩格式，及不压缩的格式。游戏文件名最好使用英文字母和数字，有一些中文名不能正常显示且执行。

在PSP中执行模拟器，进入ROM列表，使用上下方向键选择游戏，按O加载完成后即可进入游戏（图39）。按Home键可进入设置菜单，设置画面比例、声音、音乐等（图40）。需要注意的是，要退出模拟器时最好使用设置界面“退出模拟器”选项，非正常退出模拟器可能会导致记忆棒数据文件损坏的情况。



38



39



40

2.PSP平台上的MD模拟器PicoDrive

PicoDrive是PSP平台上一款非常好用的MD模拟器，界面简单实用、稳定性强。

目前最新版本的MD模拟器是PicoDrive 1.51b（图41），下载解压后将其中的PicoDrive文件夹，复制到PSP的/PSP/GAME/目录下即可完成安装。游戏镜像可放在PSP记忆棒文件夹的任何地方，在PSP中执行PicoDrive模拟器（图），选择第一项“Load new ROM/ISO”载入游戏镜像文件，找到游戏镜像文件后按O键打开即可执行游戏。

在模拟器主界面选择“Configure Controls”选项，可进入按钮设置界面，可根据自己的习惯设置PSP按键所对应的MD手柄键位，其中6 button pad选项用于设定六键位的MD手柄（图42）。在模拟器主界面“Change Option”选项中，则可设置声音、显示、CPU等各种选项（图43）。







3.将PSP变成任天堂N64游戏机

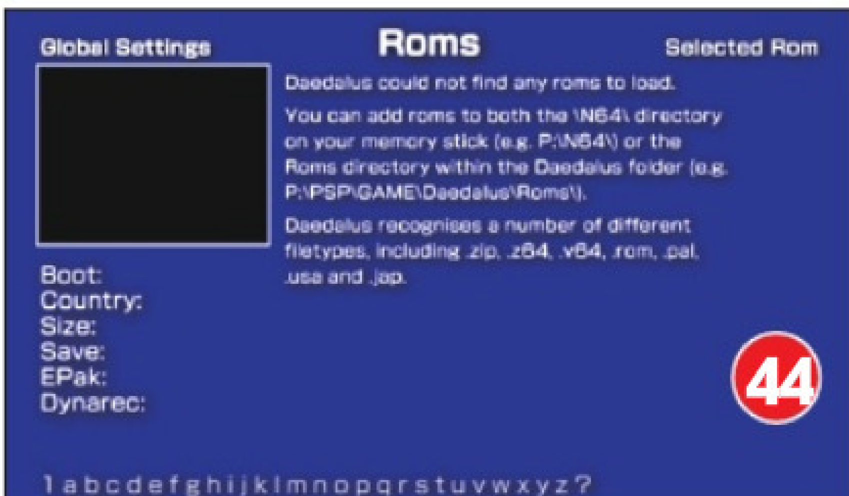
在PSP上也有许多模拟器可玩任天堂N64游戏，例如Daedalus PSP、DaedalusX64等都是比较流行的N64模拟器。

以DaedalusX64为例（http://down.tgbus.com/soft/26473.shtml），下载解压后复制所有文件到PSP的GAMES下新建的文件夹DaedalusX64中。再将N64的游戏ROM复制到该文件夹下的Roms目录中。由于N64游戏ROM体积较大，PSP机解压时间可能会很长，因此可将ROM解压缩后再拷贝到Roms文件夹中。

在PSP中执行DaedalusX64模拟器，进入游戏列表显示所有放在Roms下面的N64游戏，选择相应的游戏ROM按下O键，即可执行游戏了（图44）。选择ROM文件，按下×键，则可针对游戏进行一些声音、画面等项目的调节设置。

Daedalus PSP的使用与DaedalusX64也是一样的，解压后复制到PSP的Game文件夹下，并将游戏ROM复制到Daedalus PSP文件夹下的Roms目录中即可执行（图45）。

此外，在PSP上还有其他游戏机的模拟器，如FC模拟器NesterJ、SFC模拟器Snes9xTYLsmcm、PCE模拟器PCE for PSP、GB/GBC/GG/SMS模拟器Masterboy、SS模拟器Yabuse等，还有多机种模拟器e[mulator]。这些模拟器在使用上大体差不多，另需注意游戏ROM文件名最好为英文名，中文名常常会导致运行失败。





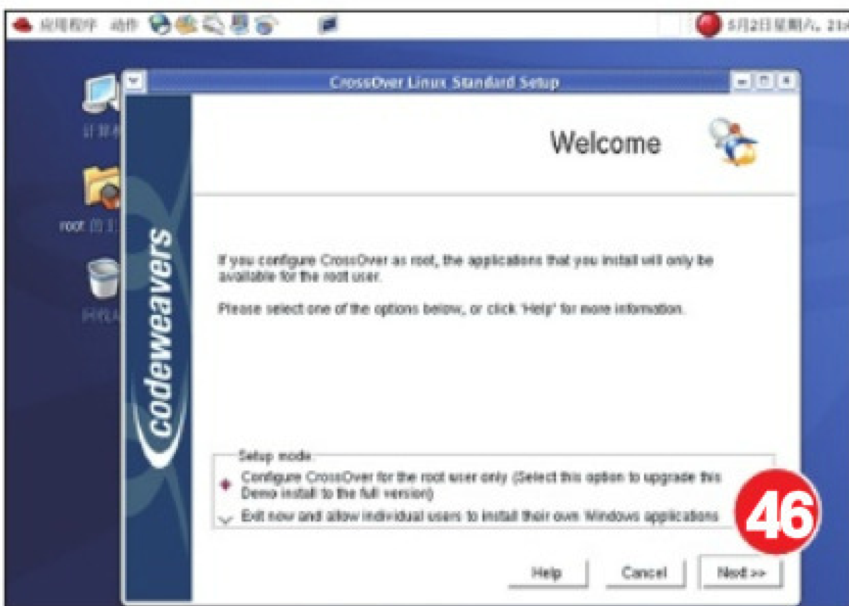
Linux篇

CodeWeavers推出的CrossOver Games可让Mac OS X系统也能直接执行许多Windows游戏，而不必另外执行模拟软件。除了Mac之外，CrossOver Games也支持Linux系统执行Windows游戏。目前最新版为CrossOver Games 8.1.4。

CrossOver Games的使用非常简单，在Linux中下载相应的Rpm包即可直接安装。安装完毕后，点击屏幕上方“应用程序”菜单→“CrossOver Games”→“Install Windows Software”命令，即可开启CrossOver Games虚拟的Windows应用程序安装向导。首先要求选择安装模式Setup Mode，第一选项为仅为ROOT用户设置crossover，第二选项为现在退出，允许个别用户安装自己的应用程序（图46）。

一般情况之下选择第一选项，点击“Next”按钮，出现程序安装列表。在列表中选择要安装的Windows程序软件，例如这里选择的是安装魔兽（图47）。

如果要安装的游戏不在列表中，可选择“Install unsupported software”进行安装。点击“Next”按钮，然后选择程序安装文件来源为光盘或本地文件，这里选择“Other installer file”，浏览指定游戏程序安装文件。继续点击Next按钮，可选择新建一个容器“New bottle(recommended)”，也可使用已有的容器。这里所谓的容器，其实也就是程序封装类型。确认后点击Finish按钮，即可自动完成程序安装。游戏程序安装完毕后，在“应用程序”菜单中就会显示游戏程序快捷方式，点击即可执行Windows游戏。





随心所欲
——轻松改变窗口尺寸

关键字：窗口管理 窗口游戏

■天津 千江有水

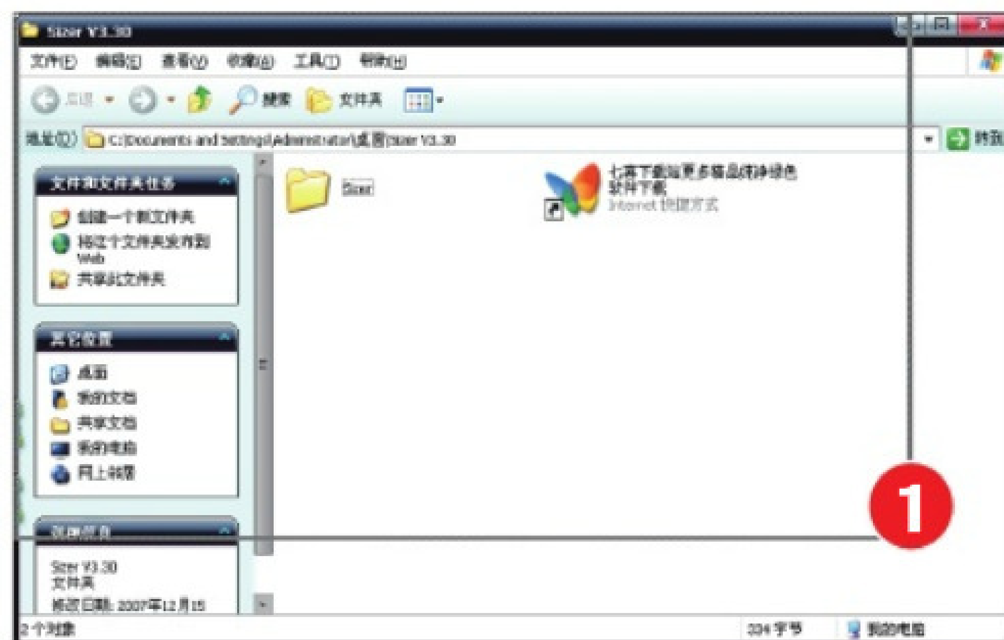
使用软件或玩游戏时，我们会发现一些编写软件、游戏的工程师或网页设计师，在开发软件时经常要考虑在不同分辨率下程序窗口的显示效果，可是有些软件或游戏编写后分辨率是固定的，给我们在不同尺寸的显示器上操作时带来很多不便。如一些游戏，在不同尺寸的显示器上操作时总是不能全屏或只是小窗口显示，有时为了让能程序全屏显示，一些朋友只好手工修改系统的分辨率设置，非常麻烦。

为了方便用户调整窗口大小，网上出现了一些窗口调整软件，使我们在不改变分辨率的前提下能方便地更改窗口大小，效果非常好。

手工调整Windows窗口

Windows操作系统提供了手工调整操作系统的方法，我们可方便根据自己的需要在桌面上调整特定程序或文件夹的窗口大小，例如，在使用写字板，并希望文档窗口打开到相同大小，则可调整一个文档窗口的大小，以后打开的任一文档窗口都将是相同大小。在Windows操作系统中调整窗口大小时，要调整窗口高度时，将鼠标指针移动到窗口的上边框或下边框。当鼠标指针变为垂直的双箭头时，单击边框，然后将边框向上或向下拖动。

要改变窗口的宽度，将请鼠标指针移动到窗口的左边框或右边框。鼠标指针变为水平的双箭头时，单击边框，然后将边框向右或向左拖动。如果同时改变高度和宽度，将鼠标指向窗口的任何一个角，当鼠标指针变为斜向的双向箭头时，单击边框，然后向任一方向拖动边框（图1）。



使用工具来调整窗口大小

使用手工拖动的方式虽然能拖动调窗口，单击操作非常麻烦，有时还会出现窗口变形的现象。再有一些特定的程序的窗口时固定的，使用系统自带的拖动方法是无法对窗口进行调整，这是我们可借助一些小工具来帮助我们快捷、方便的来调节程序的窗口。

一、桌面窗口任你调

1.Sizer—调节窗口更快捷

首先向大家推荐的是一款小巧的窗口调节工具，只有17kB左右，程序执行后不会占用太多的系统资源。Sizer允许你轻松地将窗口改变为某一特定尺寸！

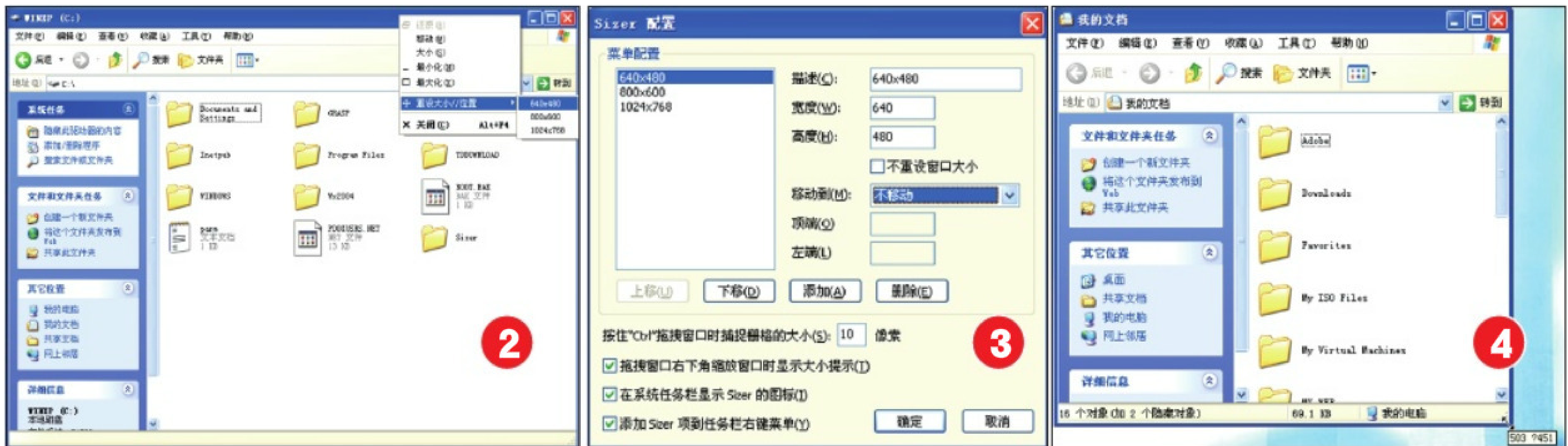
(1)快速调节窗口尺寸

执行Sizer后，在打开的窗口的标题栏中单击右键，我们可看到在弹出的右键菜单中多出一个“调整大小/位置”，菜单，并且在下一级菜单中我们可看到预设的几种尺寸，直接点击某个需要的尺寸，即可改变当前窗口尺寸（图2）。

(2)程序的设置

在默认情况下程序提供了640×480、800×600、1024×768窗口尺寸，如果用户对不同的窗口有不同的显示要求，可在Sizer程序中根据需要自行添加不同的显示尺寸。添加时，双击任务栏中的“Sizer”图标，打开一个“Sizer设置”窗口（图3），在该窗口的宽度和高度项目中输入窗口调整的尺寸，在描述中输入该尺寸的描述信息，随后单击“添加”按钮即可。随后在“移动到”项目中程序提供了窗口调整后在屏幕上显示的位置，在此我们可根据需要选择。

此外，勾选下面的“拖曳窗口右下角缩放窗口时显示大小提示”复选框，这样以后我们在使用使用鼠标调整窗口大小时会显示窗口的尺寸（图4）。



提示： 经过测试，Sizer程序只能在WinXP系统下使用，对Vista和windows 7均不支持。

2.AltDrag—窗口大小任你调

Sizer通过用户设置后，用户就可快速、方便地设置文件夹显示的尺寸了。不过用户想随意调整窗口大小时，Sizer就显得有些力不从心了。其实小巧的AltDrag可快速实现这一功能。

AltDrag也是一款文件夹窗口调节小工具，程序只有130kB大小，执行程序后会在任务栏右侧多出一个快捷图标。程序提供了调节窗口和拖动窗口两大功能。使用窗口调节功能时，按下Shift+Alt+鼠标换轮即可快速对当前选定的窗口进行调节，操作起来非常方便。

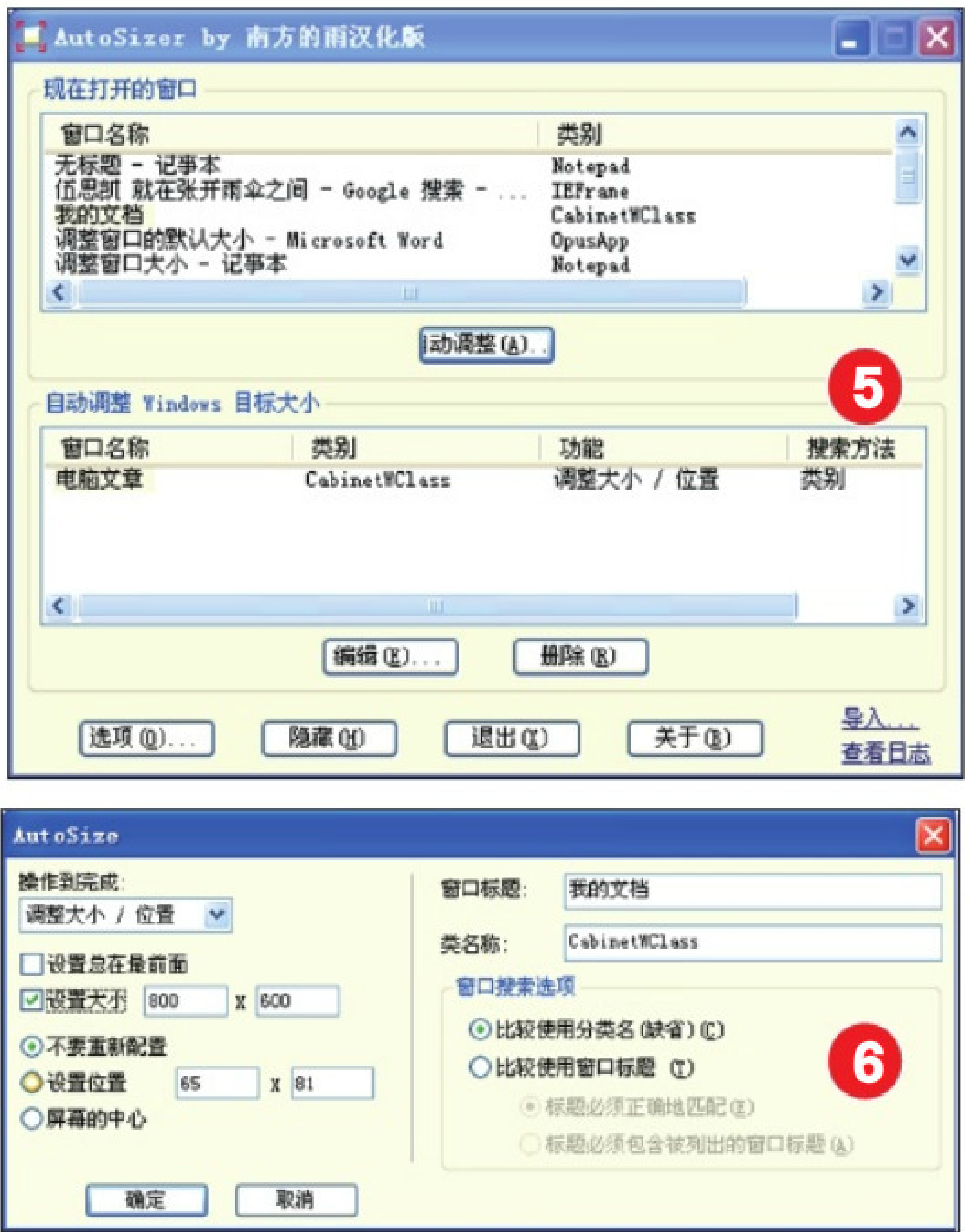
二、窗口大小设置一劳永逸

在某个工作环境下，用户总需要固定尺寸的窗口，这样每次打开都要对一些窗口进行调节非常麻烦，如果你一次设置，以后就能长期使用那该多好呀。AutoSizer和Sizer不同之处就是前者可对指定的窗口进行尺寸设置，并且一次设置后长期保持该窗口尺寸不变。

在AutoSizer调节窗口尺寸时，首先将下载的AutoSizer安装程序解压缩到指定的文件夹中，随后执行其中的AutoSizer.exe程序，随后可在任务栏右侧看到该程序的启动图标。双击该图标打开“AutoSizer”设置对话框（图5），在该列表中可对打开的窗口尺寸进行设置，在该程序的上面的“现在打开的窗口”中列出了当前桌面上打开的窗口列表。选中需要调节尺寸的窗口，单击该列表下面的“自动调整”按钮，打开尺寸设置对话框（图6）。

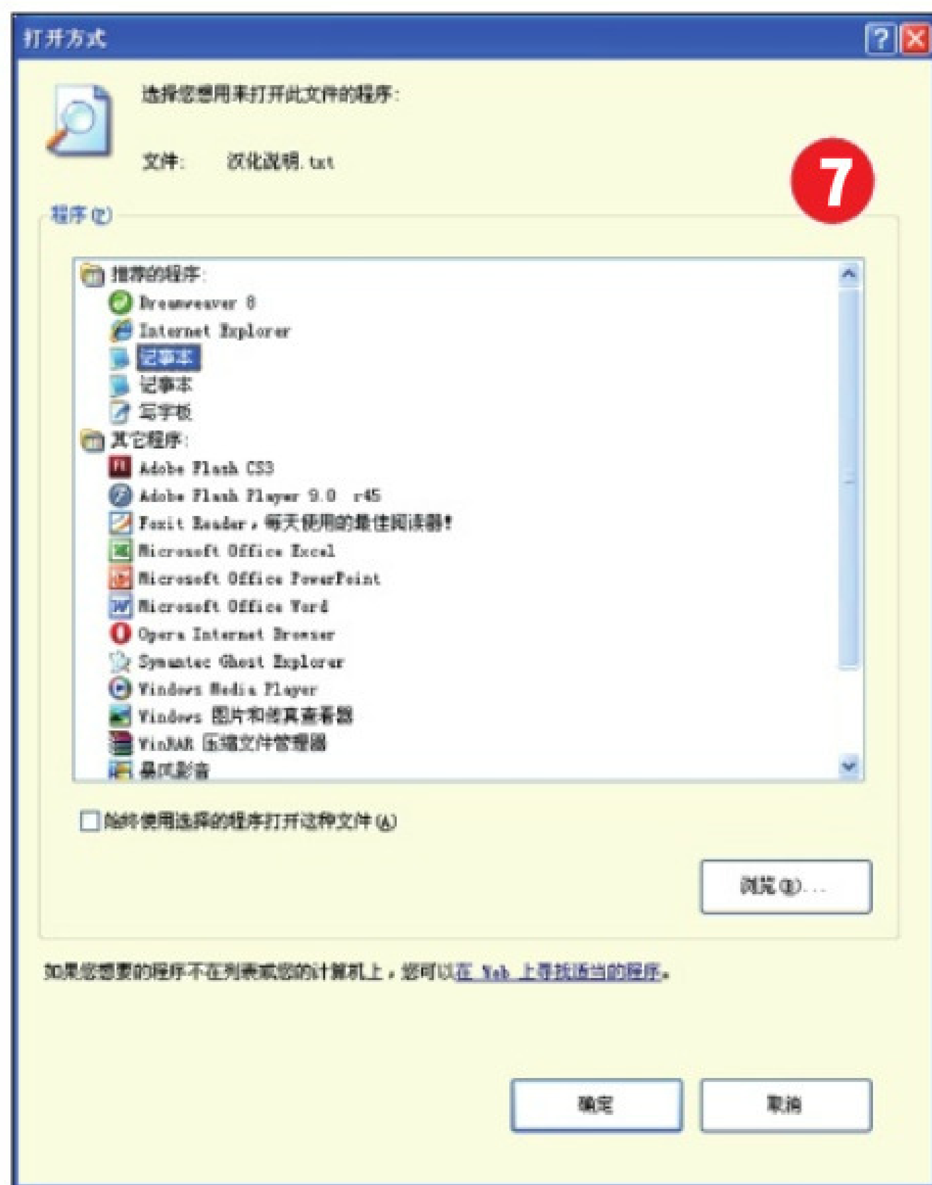
在“操作到完成”下拉菜单中选择“调整大小/位置”选项，随即激活下面的设置选项，勾选“设置大小”并在其后输入窗口的尺寸。随后在右侧的“窗口标题”栏目中输入该窗口的标题名称，设置后单击“确定”按钮即可。

调整后的窗口将显示在“自动调整Windows目标大小”列表中，以后我们需要对调整后的窗口尺寸进行重新设置时，选中列表中的窗口名称后，单击“编辑”按钮，再调出尺寸设置对话框，重新对窗口尺寸进行设置。



三、固定的窗口也能调

在系统中一些固定的窗口或对话框是无法调整的，这样如果里面的文件较多，查看起来特别不方便，如果固定窗口也能像文件夹窗口一样随意拖动就好了，其实通过这款小巧的ResizeEnable（下载：http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=3263）就能解除这种限制，把窗口随意调大，让你看清楚里面的内容。



1.固定对话框快速调整

使用ResizeEnable调整固定对话框时，首先执行解压后的ResizeEnableRunner汉化版.exe文件，程序执行后在任务栏中多出一个ResizeEnableRunner图标。这样我们就可调整对话框等固定窗口了，调整时，打开一个固定的窗口，将鼠标移动到任务栏的任意边框，此时鼠标指针变成双箭头状态，拖动边框即可调整该对话框大小（图7）。

2.让不规则的窗口变规则

ResizeEnableRunner程序不仅能调整固定窗口外，还能将桌面上不规则的窗口变得规则，调节时，我们只要使用鼠标拖动窗口的一个边框拉伸或缩小窗口，随后松开鼠标该窗口即可变成宽和高成正规比例的窗口。

四、1.2.3、让桌面窗口排好队

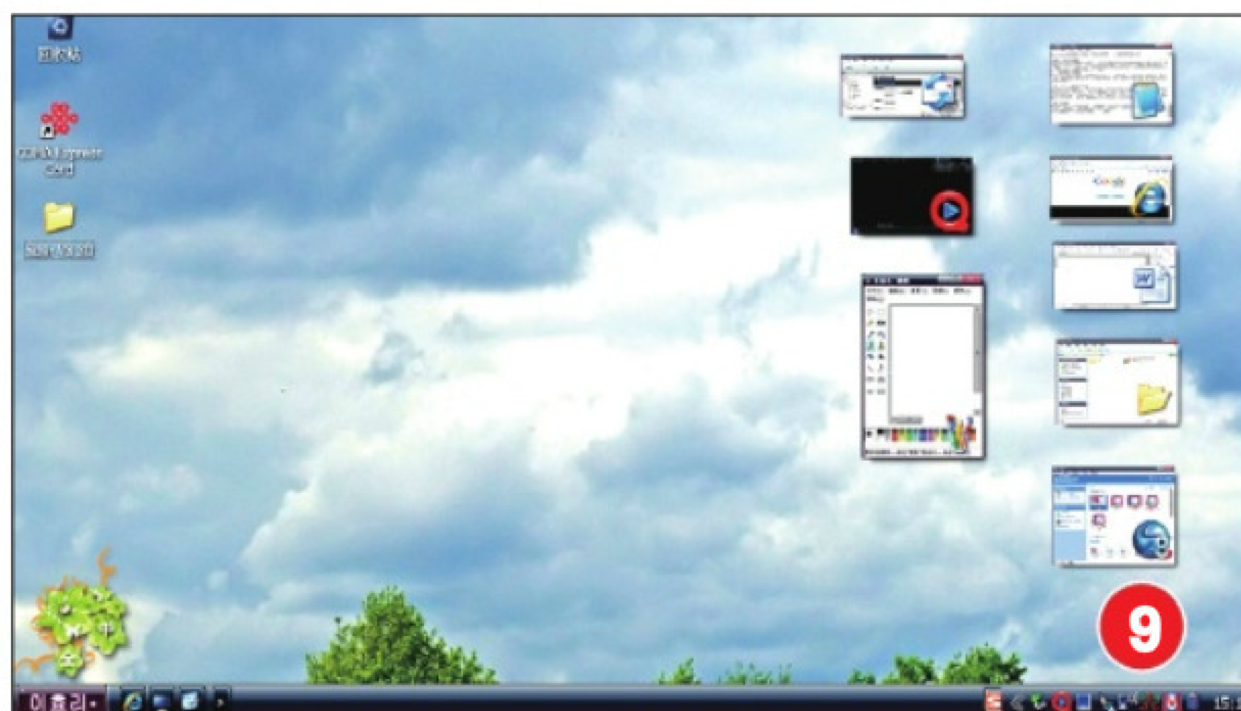
在Windows 7中系统提供了一个窗口预览功能，如果用户桌面上的窗口打开过多，可将鼠标移动到任务栏某个程序图标上，即可以缩略图的方式显示当前打开的窗口界面。而在WinXP中却无法实现该功能。试试miniMIZE吧，安装了该程序后，用户就可将打开的窗口在桌面上一缩略图的方式进行排列，单击某个缩略图即可打开该文件夹。

1.窗口自动排队



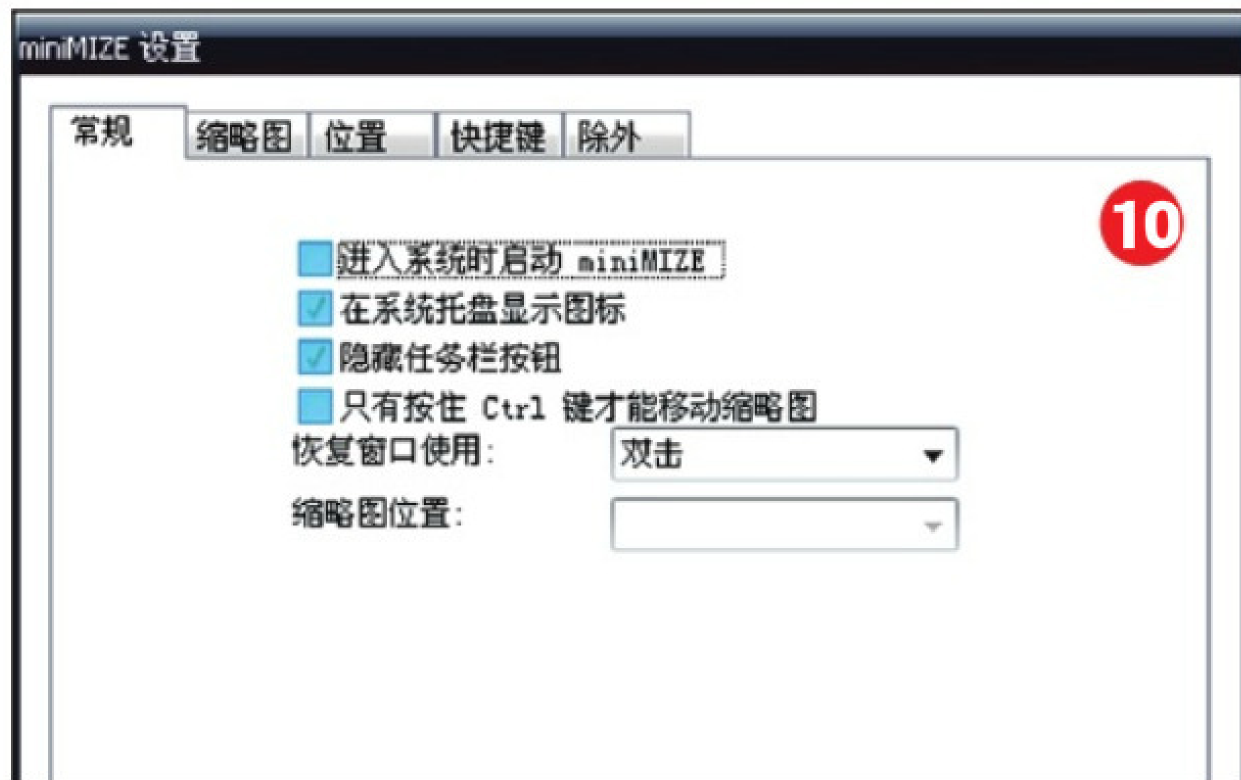
miniMIZE安装后，在任务栏生成一个快捷图标。此时我们可看到以上执行的各个程序，如Word、文件夹、IE浏览器、记事本等程序在任务栏中已消失了，此时这些打开的程序窗口已以缩略图的方式自动排列在桌面上了（图8）。

在各个窗口的缩略图上，程序会自动显示当前程序的图标，方便用户对窗口进行区分。如果想打开某个窗口进行操作，此时双击该缩略图即可将其打开了，非常方便。



miniMIZE默认情况下会将窗口缩略图排列在桌面，我们可根据需要用鼠标拖动该缩略图来调整缩略图窗口位置。此外程序还提供了缩略图排列次序，可根据需要设置，右键单击任务栏中的miniMIZE图标，在弹出菜单中选择“缩略图排列次序”，随后在其下拉菜单中程序提供了顶端显示、正常、钉在桌面三种显示方式，可根据需要选择缩略图的排列方式（图9）。

2.miniMIZE设置



在miniMIZE中程序提供了一些设置功能，这样我们可根据自己需要更方便的操作桌面上的窗口缩略图。设置时，右键单击任务栏中的miniMIZE图标，在弹出的右键菜单中选择“设置”，打开“miniMIZE设置”窗口（图10）。在常规勾选“进入系统时启动miniMIZE”复选框，这样该程序即可随系统启动，以后无需用户手工执行即可使用。如果你担心排列在桌面上的缩略图因一些操作被任意拖动，在此我们可根据需要更改缩略图的拖动方式，勾选“只有按住Ctrl键才能移动缩略图”，这样以后鼠标就无法拖动该缩略图了，只有按住Ctrl键才能进行拖动。此外在“恢复窗口使用”项中可根据需要更改恢复窗口的方式，程序提供了双击、单击两种。

切换到“缩略图”选项中，我们可对缩略图的属性进行设置，包括尺寸、调整尺寸方式、默认排列层次、缩略图显

示的透明度、闪烁颜色、缩略图中是否显示图标等（图11）。

在“位置”选项中我们可设置放置缩略图的桌面边角和排列方向，根据需要点选相应的边角和排列方向即可。随后在下面的“边缘”项中输入距屏幕边角的尺寸，程序默认为20（图12）。

miniMIZE程序为用户提供了窗口缩略图功能确实给用户切换窗口带来了直观的操作，可所有程序窗口都被贴在桌面上也给用户的个人隐私带来安全隐患。在miniMIZE设置中提供了一个“例外”功能，用户可将自己的隐私进行隐藏，设置时切换到“例外”项下，在该项下单击“添加”按钮选择需要添加的程序后，单击添加按钮即可将该程序添加到例外列表中（图13），这样以后在启动该程序时不会以缩略图的方式显示。

使用了miniMIZE，即使打开的窗口再多，也无需繁琐操作，直观的缩略图显示方便我们查看打开的窗口信息。



游戏窗口

喜欢玩游戏的用户，经常在挂机、看电影、聊QQ时因为全屏游戏切换不便而苦恼，怎样才能一边玩游戏一边聊QQ呢？如果使用D3DWindower”（下载：http://www.newhua.com/soft/39421.htm）就可快捷地将全屏游戏窗口化，并随意调节窗口大小。

D3DWindower操作起来非常简单，将下载的程序解压后执行D3DWindower.exe程序即可打开DirectX窗口化工具（图14）。使用该程序转换为游戏转换窗口时，先将程序添加到该程序中，添加时打开程序主界面中。添加时，单击窗口中的“添加”按钮，在弹出的打开对话框中选择需要添加的游戏执行程序，添加后改游戏即可显示在D3DWindower列表中。我们也可直接将游戏程序文件拖拽到D3DWindower主界面中。



添加后，可根据需要对添加的游戏进行设置。在D3DWindower列表中选中刚刚添加的游戏后，单击“更改选中的程序设置”按钮，打开程序设置对话框（图15），在“一般”选项中，可设置该窗口是否采用固定的宽度和高度（填入的数字代表像素数，如800×600），这样，窗口的大小就不会随着游戏的分辨率的改变而改变了，将“固定宽度”和“固定高度”设置成0便可设置不使用固定的窗口大小了。如果使用固定窗口建议使用800×600或1024×768，感觉比较合适。现在很多用户都是用19英寸宽屏显示器，可将窗口尺寸设置为1024×768，操作起来就比较舒服了。随后勾选“窗口化”复选框，在D3DWindower中执行游戏就可使用窗口执行了。

通过“显示FPS”复选框可设置在窗口方式下执行游戏时显示当前每秒的帧数。我们可通过“非活动时降低优先级”复选框可让游戏在没有处于活动状态下降低它的优先级。在“非活动时缩小窗口”复选框用户可让游戏在没有处于活动状态下自动减小它的窗口，从而不会干扰的其他操作。

在“窗口化”项中我们可设置DirectX 7/8/9游戏支持项目，并对DirectX 7参数进行相应设置。

在“最上方管理”界面中，可设置是否将游戏窗口置于桌面的最前方，这样就算在干其他工作，也可看到游戏的概貌。可选择最上方管理的高级设置：是否“钩住GetActiveWindow”函数，是否“钩住GetForegroundWindow”函数及是否“固定窗口坐标”。

我们在窗口模式下玩游戏时，如果发现在一些游戏中的鼠标输入有问题，如鼠标点击位置不正确，可在“输入设备”界面的“鼠标位置修正”界面进行修正。

一切设置完成之后，选中需要的游戏，点击“执行”就可在窗口模式下玩游戏了。如果你想让所有游戏执行时，都是以窗口模式执行，那可点击“全局钩住”按钮。如要取消全局设定，点击“X”即可。P

提示：D3DWindower是一个老软件，最高只支持到DirectX 9。



本期重点推荐的VMLite是一款虚拟机软件。笔者最早在2002年接触该类软件，当时还只是为了解决WinXP无法玩DOS或Win9X系统下的游戏，也利用它装过Linux，不过最后的主力应用还是为了解决兼容性问题，特别是游戏。WinXP坚持了许多年，但以Win7取代WinXP只是时间的问题，于是现在兼容WinXP又开始成为新的话题。层层堆积，终成包袱。这种由操作系统造成的死板的不兼容断裂感很是独特，在生活中非常少见。因此虚拟机虽然用起来很有感觉（多个系统均揽入怀中），却希望有一天，计算机技术能像生活中的其他方面一样，变得柔和可变，只要稍稍想想主意就能弥补断裂。不过，虚拟机确实已迈出第一步。

■北京 淮阳客

“WinXP Mode”新助手——VMLite

□大小：54MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.vmlite.com/index.php/download

大家都知道Win7中加入了一种新的操作系统向下兼容模式：WinXP Mode，可在Win7系统上虚拟WinXP系统，并在其上自由执行软件。该模式使用了微软自已的虚拟机Virtual PC，不过却实现了较好的虚拟界面，使用起来更方便。但是让很多老用户觉得麻烦的是，如果你的CPU不支持虚拟技术，那么它就无法使用。不过该问题已被VMLite完美解决，它无需CPU虚拟技术的支持，就能实现Virtual PC的几乎全部功能。如果你的机器较老，或是新装机器但CPU不支持虚拟技术，那么本软件将是你执行XP Mode的最好助手。软件的使用不算难，安装后将对虚拟机进行配置，若机器上未安装微软的WinXP Mode组件，软件会要求联网下载组件安装包，或也可指定已下载好的安装文件（微软官方下载地址：http://www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx，文件较大，约560MB）。之后是设置虚拟机磁盘及配置文件的存放位置（实际是从微软下载包中提取出来），如果系统盘较小请指向其他磁盘。软件为XP Mode虚拟机提供了窗口、全屏、无缝等3种不同的执行模式，其中无缝模式可让虚拟机程序看起来好像直接在Win7上启动，感觉就像使用Win7本身的程序一样，很是方便。



进程管家——Process Lasso 3.80.2



□大小：548kB □授权：免费 □语言：简体中文

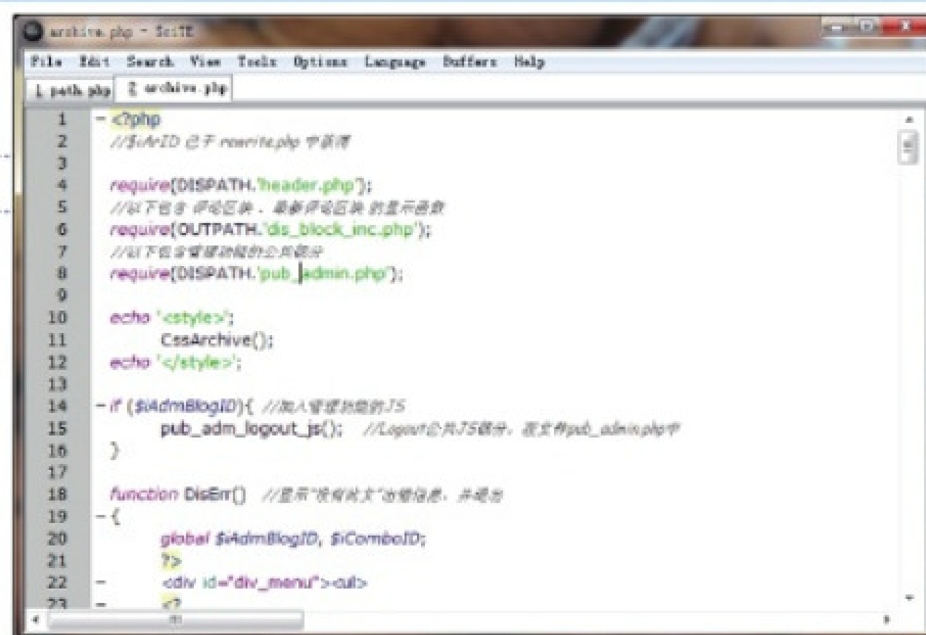
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/3526.html

一款功能强大、使用便捷的进程管理软件。该软件的最大特色是随时监视各个进程的执行，并在必要时自动调整某个进程的优先级。软件将该项功能定义为“过载抑制（Out-of-control restraint）”，当某个进程过度占用系统资源，有可能造成系统假死停止响应时，它就能发挥出奇制胜的作用，将该进程优先级调低，从而有效避免以上可能状况的发生。此外，它还具有其他丰富实用的功能。例如鼠标悬停到某进程上可显示其详细信息，包括执行时间、关联内存、主程序所在位置等；而双击或右击某进程，还可通过右键菜单查看或设置其关联CPU（针对多核CPU）、优先级、节流等级（对CPU资源的总体使用强度）、实例总数等；最后与众不同的是，它还可将进程设置为自启动类型或是禁用类型，可挂起/正常终止/立即终止/终止后重启进程，还可设置在某进程启动时自动进入到游戏模式、高性能模式或省电模式。该软件对用户体验颇为重视，假如你在Vista或Win7中安装本软件，由于这两个系统会用Windows Defender组件对自启动软件的权限进行限制，因此如果专业用户希望Process Lasso管理更多进程（需更高权限），就不能让其正常自启动，软件则会在安装时提供两种特别的选项供该类用户选择。

程序代码语法着色输出——SciTE 2.02

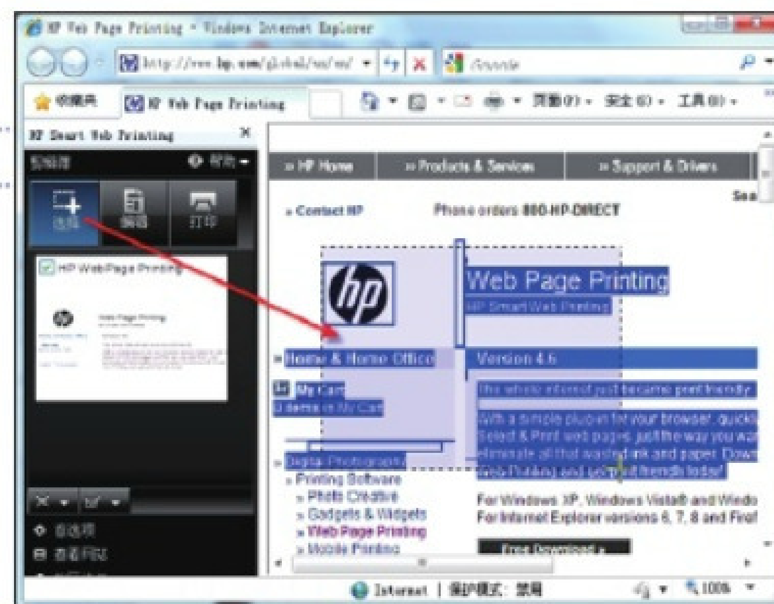
□大小：898kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/98577.htm



一款与EmEditor、EditPlus等纯文本编辑器类似的软件，支持主流的语法着色、代码折叠等功能。不过相比于同类软件，它颇有几个特色功能。特色1：可将语法着色后所显示的内容，原样的输出为其他文件。大家都知道使用该类软件编写纯文本代码，最重要的功能之一就是语法着色，它可让你快速分辨所写语句的意义，不过有时我们可能需要将代码用在别的地方，例如贴在网上、或转存为RTF、PDF文件等与他人共享，此时编辑器上对语法的着色就无法分享了，而该软件正是可将这种着色后的内容也一同导出，目前支持HTML、RTF、PDF、XML和LaTeX等格式。特色2：以插件扩展功能的形式执行，本身只需一个EXE和一个DLL文件就能单独执行，不过由于没有配套的插件文件，语法着色、代码折叠等功能不可用，但可把它当成一个更快捷的记事本。特色3：由于它的代码是开源的，同时又有着插件的开放性，因此有不少人在其上开发了各种新版本，其中有一些功能颇为强大丰富，例如SciTE-Ru就是其中的一个典范，有兴趣的读者可进一步在网上搜索。

网页局部打印——HP Web Printing



□大小：26.1MB　□授权：共享　□语言：简体中文

□下载：http://ftp.hp.com/pub/united-states/wlpg/hp_smart_web_printing.exe

由惠普公司开发的一款特殊打印辅助软件，可帮助你打印网页中的某个局部。相信不少人都有把网页打印出来的经历，不过往往一张网页上，自己需要的内容只是一部分，全页打出不仅浪费纸张，且重点内容只占局部、字体难免较小；但若是将其粘贴出来，又失去了原有的格式。因此你不妨使用本软件，只针对你需要的局部进行打印。该软件设计为浏览器的插件，适用于IE 6/7/8和Firefox 3.5。安装后在浏览器工具栏上中点击软件图标，即可打开插件面板。接下来进入需要打印的网页，点击插件中的“选择”按钮，此时鼠标会变成十字状，只要按住后在网页中拖拽，就可划出矩形的选择区，放开鼠标后选择“剪辑”，很快选择区的内容就会进入到插件面板中。此时你可直接选择打印，也可点击“编辑”按钮，打开一个简单的编辑界面，对所要打印的内容进行初步加工。此外，你也可多次进行剪辑，软件会将剪辑内容依次放入面板，并且自动组合到同一个打印页面上，以便一次性打印。



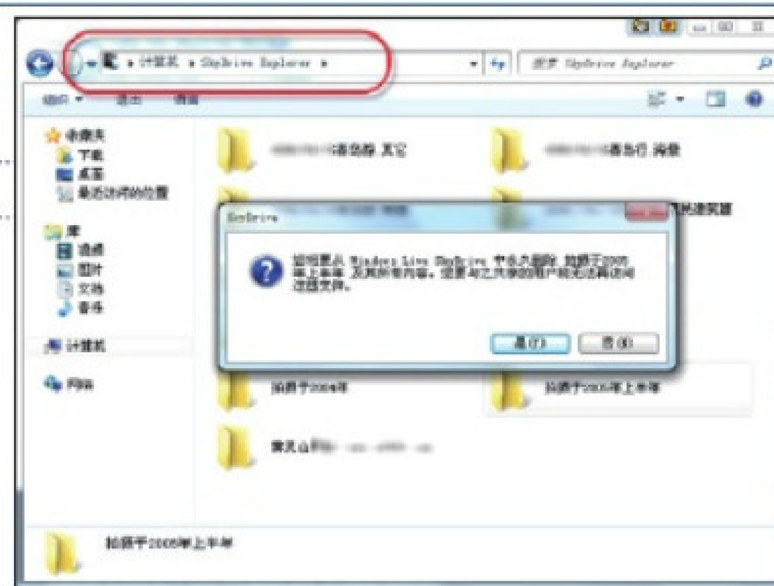
图片高效压缩——RIOT 0.3.5

□大小：963kB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://download.pchome.net/download-176044.html

一款可对图片进行优化的免费软件，在保证图片基本品质的前提下，可最大限度缩减图片文件尺寸。如果你在网站、论坛上传图片被提示尺寸过大，或想尽快在QQ、MSN上将图片共享给好友，这款软件都是很好的选择。软件支持JPG、GIF和PNG等3种图片格式。载入图片之后，可在图片品质和色度抽样两方面调整压缩参数，或你也可点击左侧“压缩到指定大小”按钮，指定一个目标尺寸。该软件的优化能力非常惊人，例如在截图中，你可看到，这张超过1MB的图片被轻松压缩成81kB，而且据笔者对比，细节上的损失不经仔细对比较难分辨。此外，软件在调整大小的同时，还支持图片旋转、翻转及调整为灰度等功能，在你上传或共享图片时，这些小功能都很实用。最后，软件虽小，却提供了一些专业且体贴的调整功能。例如如果你载入的图片尺寸过大，软件会提示最好先对图片进行缩小操作（不会改变原图片），而缩小有多种专业算法，速度、质量均不同，你可自由选择。

SkyDrive客户端——SkyDrive Explorer 1.4



□大小：1.3MB　□授权：免费　□语言：简体中文

□下载：http://www.skydriveexplorer.com/download.php

SkyDrive是微软在前几年就推出的网络硬盘服务，随着官方的不断扩容，现在该硬盘上的个人免费容量已达到25GB，而用户只要有一个Windows Live ID（即MSN账号），就能随时使用该硬盘。但也许是因为操作上过于麻烦，虽然很多用户已在使用该硬盘（所有Space上的照片都存放在此），但是有意识地把它当成网络存储器还是不甚普及。但如此免费且稳定的资源，不利用起来实在有些可惜，这里建议有Live ID的用户安装一下这款软件。安装后会发现资源管理器中多出了一个“SkyDrive Explorer”系统文件夹，双击该文件夹弹出登录对话框，输入正确的Live ID及密码，你就能像操作本地文件夹一样操作你的SkyDrive了。软件安装后不再有其他操作界面，但在该文件夹下的任何操作都是联网的，改动文件将会有对应的提示。最后提示右击文件/文件夹会有拷贝URL的选项，它可让你快速分享自己的网盘文件，只是记住私人共享只能被朋友访问。另外软件默认为英文，可点击地址栏下方的“Language”改为简体中文。

虚拟架子鼓——Danys Virtual Drum 2.0 Alpha 13



□大小：17.0MB　□授权：免费　□语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/45803.html

一款有趣的虚拟架子鼓软件，其主要功能是用键盘模拟全套架子鼓的音色，包括低音大鼓、军鼓、嗵嗵鼓、吊镲、踩镲等，甚至连鼓棒相击等演奏方法，也可完美模拟。进入软件之后，软件会给出基本的按键提示，接下来选择一种鼓架配置，就能进入演奏界面。你可在该界面上自己尝试独奏，也可打开音乐文件对其进行架子鼓伴奏。要播放伴奏音乐，请点击“Musical Bases”下的打开图标，在硬盘上寻找音乐文件，软件支持MIDI、MP3等格式，同时还自带了10首MIDI音乐。找到文件后，再点击旁边的绿色播放图标，伴奏音即开始播放，你即可随之击打架子鼓。学习演奏时若是觉得自己节拍不准，可点击右上“metronome”下的图标，让软件启动节拍器，播放“嗒、嗒、嗒”的节奏音，再以此为准绳进行练习。本软件模拟效果非常好，“敲打”起来颇有感觉，遗憾之处，是没有做成像“吉他英雄”那样的游戏按键形式，不过要是你对架子鼓有兴趣，它真的是不错的选择。

鼠标样式随意换——CursorFX 2.1

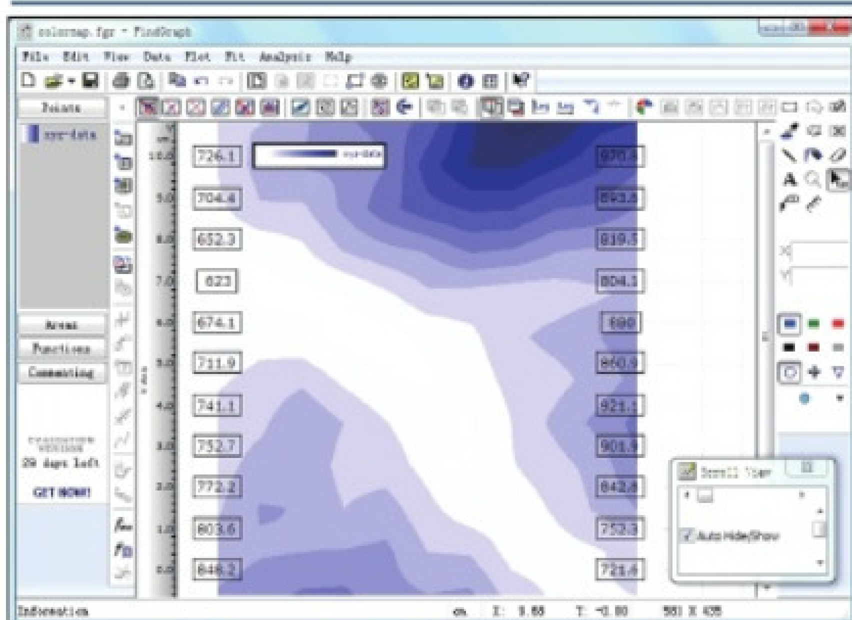
□大小：14.2MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/7045.html



Stardock公司是一家专为Windows界面美化提供辅助软件的公司，旗下不少软件都广为人知。而本软件则是该公司开发的一款修改鼠标指针样式的小软件，它默认提供了十数种鼠标主题供用户选择。当选定某个主题时，可点击右侧的放大镜浏览所选主题的全部指针；若是你希望对该主题进行编辑，例如修改某指针的焦点位置，调整动画等，还可点击右侧的黄色笔状图标进入功能强大的编辑界面；你还可自己新建主题，或是按照软件中的指示，到WinCustomize网站下载更多主题包。与同类软件所不同的是，该软件除了修改指针样式之外，还支持对鼠标的动作效果（如鼠标点击、右键放开时让指针显示动画）、轨迹（类似拖尾动画，效果华丽）及声音效果进行详细设置。无论你是想对桌面进行些改变、还是希望秀一把，这些细节性的设置都会让你大感满意。注意软件还提供了一个“设置”选项，可针对鼠标外观、阴影等进行设置，不过该功能实际上不可免费使用，只是其收费版本CursorFX Plus的一个宣传。

坐标图绘制专家——FindGraph 2.16



□大小：3.17MB □授权：共享 □语言：英文

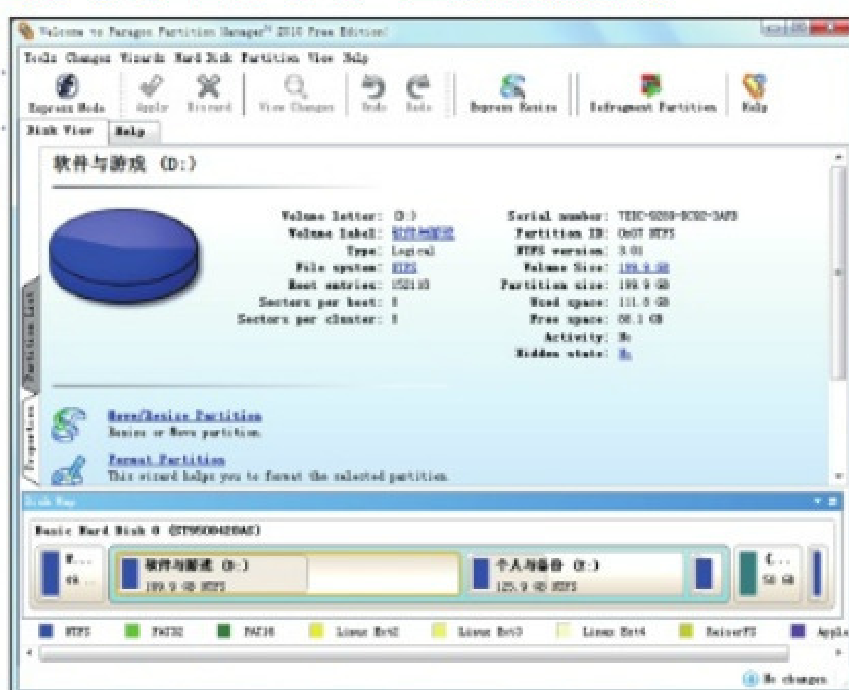
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/7022.html

说起平面2D的坐标图绘制，很多人都会立刻想起Excel。没错，Excel确实能满足很多日常通用的绘图需要，不过对于读理工科的学生，或是科技专业领域中的从业人士来说，有些坐标图的绘制，Excel却是无能为力。这里推荐的这款软件就是专为该类人士所开发。它支持很多复杂的绘图模式，例如地理/气象专业中的海拔/气温等高线图、由生物学专业衍生出来的类神经网路（Neural network）等，可满足多方面的需要。由于面向的绘制技术较为复杂，软件提供了一个“教程和实例”的组件，初次使用时会自动打开，或也可通过菜单“Help→Samples”访问。该组件给出了软件所支持的许多绘图模式的实例，并且附有简单明了的步骤说明，若是感兴趣，可随时点击右上按钮“Open Sample”将实例在软件中打开。此外，教程中还给出了一些基本操作的教程，例如添加注释、导入图片为坐标绘制图等，初上手时都可一一学习。

磁盘分区管理——Paragon Partition Manager 2010 Free Edition

□大小：28.0MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.skycn.net/soft/8237.html



一款功能很全面、操作亦方便的磁盘管理软件。首先它将Windows系统的磁盘管理功能完全集成，例如更改驱动器盘符和路径、格式化、设置激活主分区等。不过更为推荐的理由是软件的分区调整功能，该功能类似于以往大家所熟悉的“PowerQuest Magic（简称PQMagic）”，可在不损坏数据的前提下，调整任意主分区、逻辑分区的大小和起始位置，不过它完全可在Windows下进行操作，并且支持用鼠标拖拽进行调整，非常方便。另外软件还支持简单的磁盘整理和分区拷贝，不过它的分区拷贝功能不同于Ghost等软件，只支持分区对分区拷贝，并且在拷贝时，目标分区要事先删除。该软件与PQMagic一样，在操作时逐一记录用户指令，最后再集中一起应用指令，如此在进行较复杂的分区操作时，可放心先尝试，若是操作失误也可及时取消。使用时请注意两点：1.软件虽为免费，但需要注册用户以获得注册码，请于安装时点击“Get Free Key”打开注册页面（注册非常简单，只要填写用户名、邮箱和国籍）；2.软件启动时为“Express”模式，可点击“Full Scale Launcher”进入完整界面。

键鼠功能任意锁——Kid-Key-Lock 1.6



□大小：216kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/91474.htm

一款可能会在特殊情况下用到的键鼠功能锁定软件。该软件可锁定的内容包括：鼠标左键、右键、中键、中键滚动、双击，键盘所有键、字符键外所有键、只锁定系统组合键。锁定方法是在系统托盘上点击（左右键均可），之后在弹出菜单的“锁定”子项下选择待锁项目，或也可进入设置对话框进行选择（这里注意右键菜单中的“锁定所有键”有一个小BUG，它对应的真实功能实际是“锁定除字符键、回车、空格之外所有键”，要锁定所有键，请在设置对话框中选择）。锁定项目在执行时，系统托盘处的绿色钥匙图标会闪动为红色，以显示该项目已锁定。使用时要注意一下特殊状况：假使你将鼠标左右键和键盘都被锁定了，此时如何解锁呢？请依次用键盘输入“kklsetup”打开设置对话框，该对话框出现时，所有项目皆为解锁状态，即可自由操作。另外默认情况下依次输入“kklquit”可直接退出程序。



看图新选择——QQ影像

□版本：1.0 Beta1 □大小：16.2MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://image.qq.com
□下载注册：http://image.qq.com

说明：腾讯公司新推出的一款图片管理软件。与同类主流软件类似，QQ影像也设计了单图浏览、文件夹管理及图片编辑等3个功能模块。其中单图浏览的速度非常快，表现很抢眼，该界面下鼠标滚轮的操作默认为缩放，用户也可通过右键菜单中的选项将其设定为翻页，较大的遗憾是不支持Exif信息显示。文件夹管理部分功能较简单，无论是操作还是功能，都类似于Windows自带的资源管理器，可对图片进行简单的90度旋转，还支持图片搜索、标记、上传及幻灯播放。编辑功能基本覆盖了常见的应用范畴，除曝光/颜色调整、添加文件、剪裁缩放之外，还提供了多种特效、边框和装饰品，该部分的操作均为傻瓜式，上手没有什么障碍。


图片管理界面与Windows资源浏览器类似

点评：继QQ影音、QQ音乐等软件相继推广后，腾讯发布看图软件看似有些然，却也是在意料之中。这款软件的质量中规中矩，看图速度上的优势值得赞赏，有需要的读者可下载来尝试。

运指如飞——金山打字通2010

□版本：2010 □大小：15.0MB □授权：免费软件
□作者：金山软件有限公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://typeeasy.kingsoft.com
□下载注册：http://typeeasy.kingsoft.com

说明：金山公司一款经典的老软件，目前已升级至2010版，新版与2008版一样为免费使用（官方提示该软件没有2009版，网上的2009版常带有病毒，大家下载时请注意），但已支持最新的Windows 7操作系统，同时还增加了全新的“用户记录”功能，可统计用户的打字速度、常打错键位等数据，有助于用户克服“顽疾”，进一步提高。主要功能方面仍旧分为英文打字、拼音打字、五笔打字、速度测试、打字游戏、上网导航和打字教程，其中打字游戏和打字教程均不是15MB的版本内置，使用时需另外下载游戏，及跳到官网查看教程。

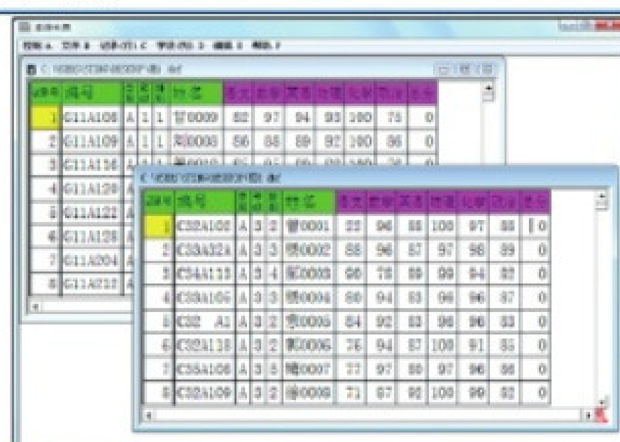

界面美观，练习打字也舒畅

点评：漂亮的打字训练界面是该软件最大的特色，打字训练的文章也注意了不同类型的范围覆盖。尽管目前对于绝大多数用户而言，打字已不是障碍，但当周围有老人小孩想学习，或是自己想进一步提高速度时，这款软件仍是相当好的选择。这里建议大家安装后在第一时间下载官方的打字游戏，其趣味性较强，另外注意软件默认会捆绑安装许多其他产品，但均可在安装时取消。

特殊制表更方便——老练制表

□版本：1.0.4 □大小：443kB □授权：免费软件
□作者：张明兴 □平台：Win9X/2000/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.oldtab.com
□下载注册：http://www.oldtab.com

说明：说起制表，大家心目中的第一选择肯定是微软的Excel，不过Excel也有一些问题。例如在打印预览时无法调整数据、要调整需反复往返编辑界面，又例如同样一份数据，要生成不同的计算结果（例如成绩单要生成分班打印、按成绩段打印），就必须事先制作出不同的表格，对原始数据的运用显得不够灵活。而本软件的特色就是采用了一种全新的逻辑模式，将原始数据和“基于原始数据的计算和应用”分开，并且将后者与打印排版合并。这样的好处是，只要预先安排好计算模板（软件已内置不少模板示例），以后每输入一份原始数据，就可快速生成多份打印结果，并且在打印界面可自由调整版面与公式计算，无需“编辑–打印”来回切换。此外每次的版面调整都可存为模板供以后使用，因此非常适合那种要重复生成表格的应用，例如教师每次统计成绩，利用本软件就只需录入初始数据再选择模板，就能自动生成多种样式和结果的成绩单。


学懂后将带来不少方便的一款软件

点评：很有想法和创意的一款软件，相信熟练掌握后，在很多场合都可省时省事、提高效率。不过由于软件采取了独特的设计逻辑，因此学习时也要注意摆脱Excel等软件所带来的固定思维。最后建议作者在界面通用性上再作一些努力，因软件功能已很独特，如果界面也同样独特，将造成相当程度的学习障碍。

淘宝商品展示制作——网店左手

□版本：1.0 □大小：15.3MB □授权：共享软件
□作者：renyuren □平台：Win2000/XP/Vista/7
□注册费用：18～118元 □未注册限制：只可试用免费模板
□主页：http://www.tbii.cn
□下载注册：http://shop33708364.taobao.com

说明：为淘宝卖家度身定制的一款实用软件，其主要功能是生成产品展示代码。软件将代码生成的过程分为3个步骤。首先是选择样式，在此可选择素材模板，设定商品行数及指定自己想要的底色；第2步是挑选商品，根据前面所选定的模板及商品行数，在这一步粘贴对应数目的待展示商品链接；最后按下“确定”按键，软件就能生成最后的展示代码。


向导式的生成界面，用起来没什么障碍

点评：如今在淘宝上开店，几乎已成为大众化的应用。不过通晓经营之道，却不见得就懂得装饰自己的店铺。对于“小作坊”式的店铺来讲，绝大多数“老板”都需自行设计店铺界面，淘宝在这方面也提供了较灵活的设置界面，可自由使用HTML代码设计出漂亮的展示界面。但并不是每个人都愿意学习HTML，那么在设计展示页面或局部时，不妨用本软件来代劳。软件使用了Flash技术，在Windows 7下会有一些意外的提示（如提示某文件损坏，但实质并非如此），建议作者进一步加强兼容性设计。



本期推荐文章

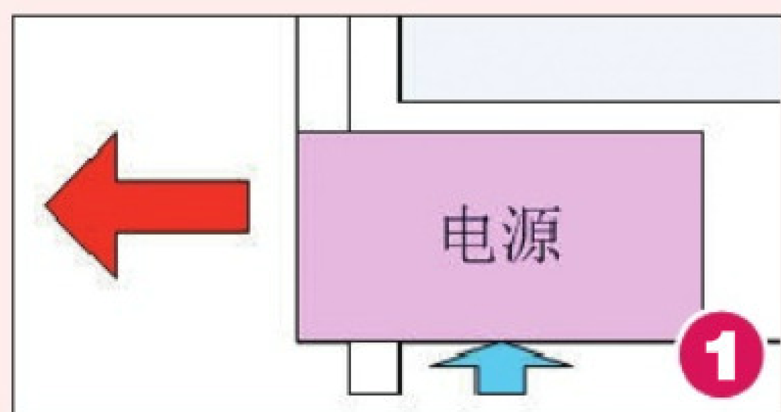
改造风道，让硬件不再高烧——进阶篇

■四川 馒头

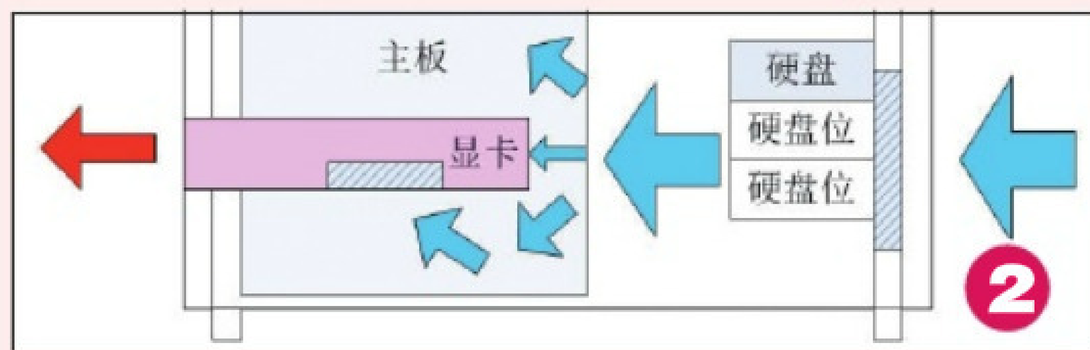
游戏类机箱除常规的水平风道设计，还允许玩家自己改造为垂直风道，而且这类机箱已开始普及电源下置，下面笔者对它们做简单探讨。

一、电源下置

电源下置仍符合Intel的ATX机箱规范，只是将原来位于机箱顶部的电源下移到底部。由于电源位置移动，使电源“脱离”机箱内部，形成单独的风道（图1）。改由底部进风后，



电源内部的热循环大大改善。电源上置的机箱，安装显卡的位置会比较靠下，即使机箱前面板有进风口，冷空气也很难被显卡（尤其是全封闭式显卡）的涡轮风扇吸入（图2）。而电



源下置使得显卡距离机箱底部更远，显卡风扇能更有效地吸入冷空气。

此外，电源下置还能实现电源上置时不能实现的垂直风道（后文进行详述）。

二、水平风道

水平风道是指CPU散热器的风扇朝向机箱后面，将热管与鳍片上的热量通过后置风扇导出机箱。虽然采用开放式散热的显卡能更有效降低显卡温度，但从机箱内部整体热循环出发，全封闭式显卡反而能做出更多贡献。如果改造出优秀的风道，让封闭式显卡的涡轮风扇得到足够的冷空气，不仅能保持与开放式散热显卡接近的温度，还能有效控制显卡本身的热空气流散。

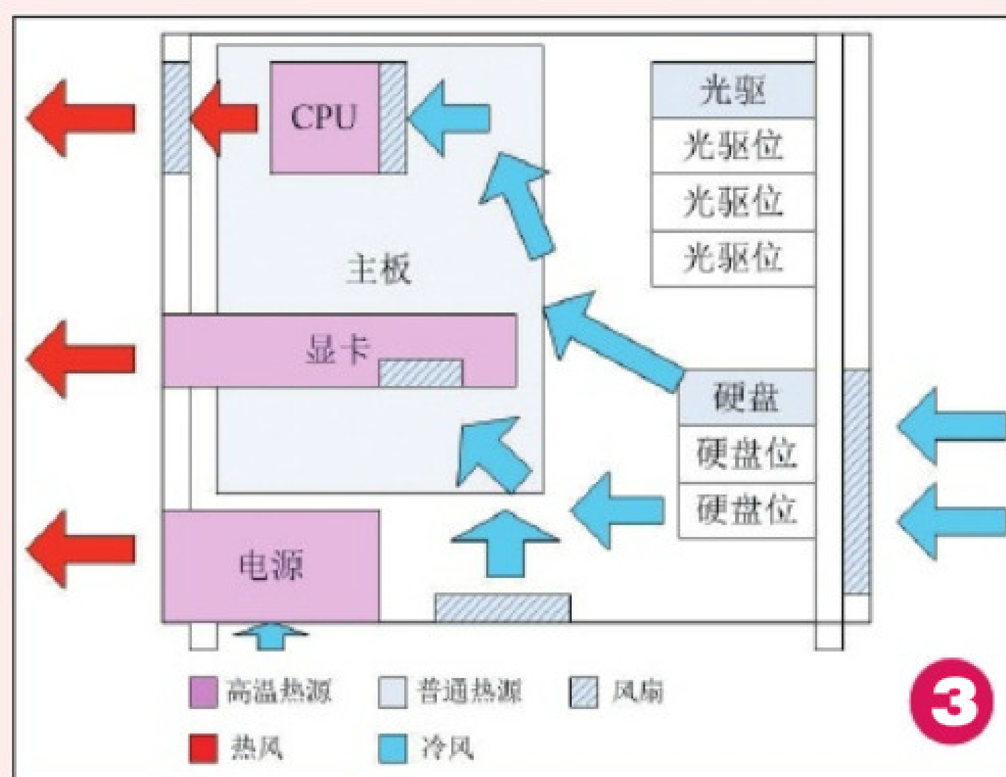
因此，我们可在机箱前面板安装大尺寸风扇（12cm以上）以提供足够风量，当冷空气被吸入机箱内部，首先为硬盘降温，受电源下置影响，冷空气向上被显卡风扇吸入并为显卡降温。同时机箱底部的风扇将引入的冷空气导向机箱顶部，为CPU散热器的风扇提供冷空气。这样一来，CPU、显卡、电源就形成3个水平风道，有效提高机箱内部的热循环效果（图3）。

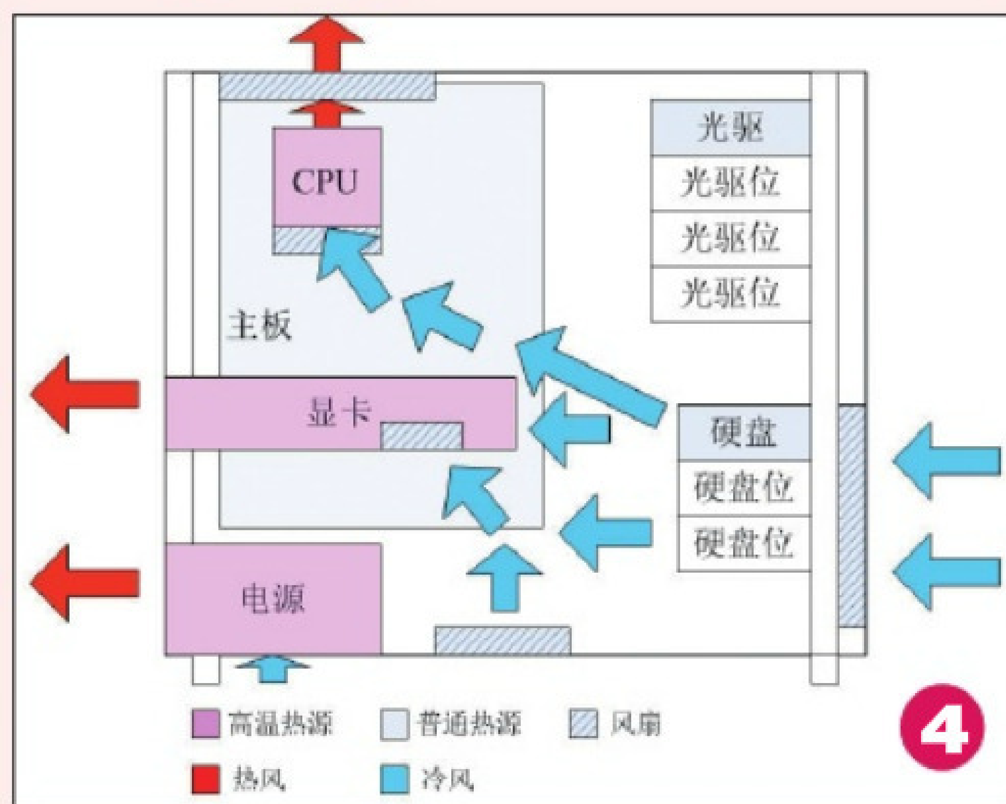
小提示：为了不影响前置风扇导风效果，安装硬盘时应尽量选择最上面的硬盘位。

三、垂直风道

垂直风道是指CPU散热器的风扇朝向机箱顶部，将热量通过顶部的散热网孔导出。由于垂直风道更符合热气上升原理，机箱内所有空气受热会向顶部聚积。垂直风道能减少水平风道中后置风扇形成的热流分散，对整机散热的帮助更大。在机箱顶部安装大尺寸风扇（14cm最佳），几乎可以将CPU产生的热量立即导出，不会对其他硬件造成任何影响。

大家也可通过置底风扇来组建纯粹的垂直散热，由于置底风扇可向显卡直接补充冷空气，大幅提高显卡的散热效果，尤其是对环境温度依赖较大的开放式显卡，散热效果改善会非常明显（图4）。P

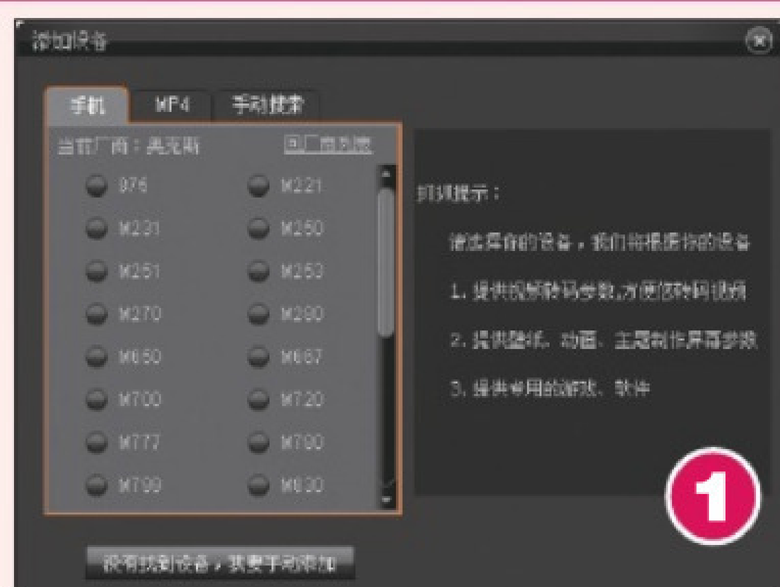




手机视频转码智能帮手

■湖北 古谷

手机不支持许多视频格式，经常需要进行视频转换，但使用时需根据手机型号设置相应参数，如果对它们不熟悉该怎么办？借助“掌中影音伴侣”的智能格式识别就能实现手机视频转码（下载地址：http://www.9618.cn/softdownload.html）。



软件首次执行时会弹出“添加设备”对话框以选择手机型号（图1），大多数的手机厂商和型号都能得到支持，如果手机型号并不在列表中也不要紧，将手机连到电脑，然后点击“没有找到设备，我要手动添加”按钮，输入手机的品牌、型号及视频文件的默认下载位置等，进行手动添加即可。



选择了正确的手机型号或成功添加设备后，回到软件的主界面（图2）。点击“视频”按钮，在打开的“视频工具箱”中选择“视频转码器”，进入视频转码的编辑窗口。

由于软件已列出手机所支持的视频格式和分辨率等参数，无需更改，所以在此窗口中只需点击“添加文件”按钮，导入本地视频，在窗口下方设置转码后的临时文件存放目录，然后点击右上角的“开始转换”按钮，稍等片刻将弹出“转码完成”的提示，表示你已完成了视频的转码操作（图3）。最后只要将手机连到计算机上，点击“传输”，转码后的视频就会传输到手机上。

辨别内存真伪，从细节开始

■四川 Hwashin

金士顿内存一直都有较高的市场占有率，但市场中出现的假冒伪劣产品使得很多消费者望而却步。下面笔者就为大家介绍一些金士顿正品内存的辨认方法。

一、外观验证（可靠度：★★★）

1.用高倍放大镜看标签上“Kingston”右边带圆圈的“R”。正品是由很细小的字母“KINSTON”围成（图1），而假货则模糊不清（图2），不过目前市场已出现可看见小字母的假货。

2.“人脸”右侧有一条线，用放大镜可以看到竖向的“GENUINE KINGSTON”字母（图3），而假货则非常模糊（图4）。

3.正品内存条标签上的内存ID号码中第4位到第7位数字（图5）应与正面左上角的硅板上第4位到第7位的数字一致。

4.正品内存条标签上的内存ID号码、产品序列号以及“ASSY IN XXX”三行字符的间隔是一样的，线条粗细一致（图6）。而假货的间隔不均匀，且“ASSY IN XXX”的字体较为纤细（图7）。

5.正品内存颗粒印刷清晰，有刀刻的感觉，摸上去比较平滑（下页图8），而假货的内存颗粒较为暗淡，字迹模糊，颜色时深时浅，手感粗糙（下页图9）。

6.正品内存条大量使用优质微型贴片电容电阻，而假货内存空焊点相当多。

二、官方验证（可靠度：★★★★★）

由于目前假内存仿造越来越逼真，因此通过官方验证才是最保险的。笔者建议大家登录官方网站（http://www.kingston.com/china/verifynew/）通过电子邮件查





询。电子邮件一般会在1分钟内返回验证信息。通常有3种结果：

1．“您所购买的内存产品为金士顿公司所制造的产品”

2．“根据您所输入的资料，此内存模组并非金士顿公司所制造”

3．“根据您所输入的资料，此内存模组已经被重复验证”

每根内存只有第一次验证才会出现结果1，如果出现结果3，则说明该内存的ID已被验证过，很有可能被JS仿造了标签。如果出现结果2，可以用数码相机的“微距”功能，拍摄内存正反两面以及金士顿人头防伪标签和内存颗粒的特写照片，然后以附件形式发送到technical_support@kingston.com.cn，通过金士顿的工作人员进行辨别。

三、短信验证（可靠度：★★）

许多购买金士顿内存的读者喜欢通过短信验证，即发送“M+序列号”至02123330345辨识真伪。笔者提醒大家，由于部分JS使用了正品金士顿内存的序列号，并以此制造了假的标签，因此部分假货的防伪码也可以通过短信查询。

四、软件验证（可靠度：★★★）

此外，内存厂商信息是保存在内存上的SPD芯片里的，可通过软件改写。所以即使用CPU-Z或Everest检测到“SPD”的制造商为金士顿也不能一定为正品。

综上所述，如果大家想在当前假货流行的市场中购买到金士顿正品内存，最直接也是最简单的办法就是到金士顿的代理商处购买，且购买时一定要让商家开票据，这是日后退货的凭证。P

在线检测，为新购电脑护航

■四川 馒头

很多朋友在配置电脑时都会产生一些疑问，比如能否运行最新的游戏？电源是否能满足供电需求？其实要解决这2个问题很简单，通过在线检测系统，只要填入我们选购的硬件配置，系统就会给出准确的答案。

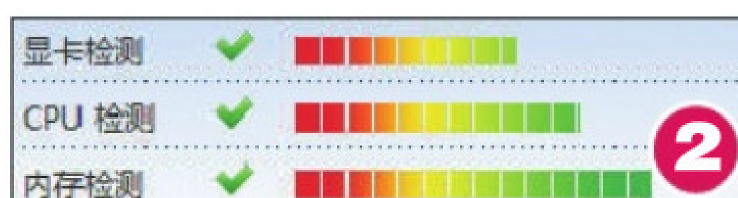
一、性能检测

登录硬派性能速查（http://inmark.inpai.com.cn/default.html）。首先选择要查询的游戏名字。接着选择要组建的平台。以组建独显配置为例，点击“主板”按钮，在“选择配件”栏中会显示相应的分类信息。大家可以根据适用平台、主板芯片组、CPU插槽等信息进行筛选，最后点击“选取”按钮完成添加。接着依次选择显卡、CPU、内存以及硬盘，点击“RUN 开始配置测试”按钮进行测试。

测试完成后，系统会给出当前配置的性能得分（图1）。如果配置无法达到理想的游戏效果，可参考“配置检测”中显卡、CPU及内存的性能指标，得分最低的一项就是整套配置的性能瓶颈（图2），要想获得更好的游戏体验，则要更换相应说硬件。

得分	配置性能
9.0分以上	可在（1900x1200）分辨率高画质流畅运行游戏（可以开启反锯齿增强画质）
7.5分~8.9分	可在（1920x1200）分辨率高画质流畅运行游戏
6.0分~7.4分	可在（1680x1050）分辨率高画质流畅运行游戏
4.0分~5.9分	可在（1440x900）分辨率高画质流畅运行游戏
4.0分以下	可在（1024x768）分辨率高画质流畅运行游戏
0分	无法正常运行游戏

1





点击游戏名称，系统还会显示该游戏所支持的3D API（即DirectX）版本、对多核CPU的支持情况、是否支持PhysX物理加速以及NVIDIA SLI和ATI CrossFire（图3），如果你是某款游戏的忠实玩家，一定要先了解这款游戏的相关信息。对于某些不支持双卡的游戏，即使组建双卡平台也无法得到明显的性能提升，而对于某些支持PhysX物理加速的游戏，如《镜之边缘》《兄弟连——地狱之路》等，如选择ATI显卡进行测试，得分会很低，这是因为ATI显卡不支持PhysX物理加速。如果你喜欢玩这类游戏，则应当选择NVIDIA显卡。

二、功耗检测

很多用户在选购电脑时，往往将精力放在CPU、内存、显卡上，却忽视了同样重要的电源。如果电源供电不足，会出现频繁死机、重启，甚至还可能造成硬件损坏。在选好配件后，我们还需要了解整机的功耗，为电脑配备一颗强劲的“心”。

登录鲁大师功率计算器（http://www.ludashi.com/service/powercount/），在电脑的主要配件（即高功耗硬件）中，依次选择所要购买的硬件名称。在AMD羿龙2（PhenomⅡX2）列表中，还包含了AMD B系列处理器芯片（图4）。需要注意的是，这里只计算了CPU的热设计功耗（TDP），如果对CPU进行超频，那么实际功耗将随着主频的提升进一步增加，对于喜欢超频的用户，笔者建议在计算出最终结果后，再加40W～60W。

处理器名称	代号	核心数量	主频	二级缓存	三级缓存
Phenom II X4 B95/B93	Deneb	四核	3.0/2.8GHz	4×512KB	6MB
Phenom II X3 B75/B73	Heka	三核	3.0/2.8GHz	3×512KB	[illegible]
Phenom II X2 B55/B53	Callisto	双核	3.0/2.8GHz	2×512KB	[illegible]

4

接着再根据自己的需求选择其他配件。对于经常使用USB移动硬盘的用户，可以在“USB设备”栏适当添加设备数量。点击“提交”后，系统会计算出当前配置的总体功耗。从结果中可以看出，主板及板载设备、光驱由电源的+3.3V供电。硬盘、鼠

组件		数量	每路所需最大电流				功率
			+3.3V	+5V	+12V1	+12V2	
主板及板载设备	ATI 690/770/780/790	1	10.6	0	0	0	25
处理器	AMD羿龙2 (Phenom II) X2 550	1	0	0	0	7.08	85
显卡	ATI HD 5770	1	0	0	9	0	108
硬盘	希捷 1T	1	0	0.65	0.6	0	10
内存	DDR3 2G	1	0.52	0	0	0	2
光驱		1	0	1	1.5	0	23
USB设备		2	0	1	0	0	5
键盘		1	0	0.25	0	0	1.25
鼠标		1	0	0.25	0	0	1.25
处理器风扇		1	0	0	0.25	0	3
机箱风扇		4	0	0	1	0	12
各路实际消耗电流			11.12A	3.15A	12.35A	7.08A	
+12V合计消耗电流					19.43A		
+5V和+3.3V合计消耗功率							
总功耗(W)							285.5W

5

6

标、键盘等外设则是由电源的+5V供电。而CPU、显卡则是由电源的+12V两路供电。整机功耗=11.12（A）×3.3（V）+3.15（A）×5（V）+19.43（A）×12（V）=285.5（W）（图5）。

当然，在选购电源时也不能只看总功率，还需要注意+12V的最大电流和最大输出功率（图6）。因为+12V供电对CPU和显卡至关重要，如果+12V电流最大输出不足，就会触发电源内部的过流保护功能，电源会强行断电。P

用Undead Pixel检测、修复液晶显示器亮点

■湖北 南湖秋水

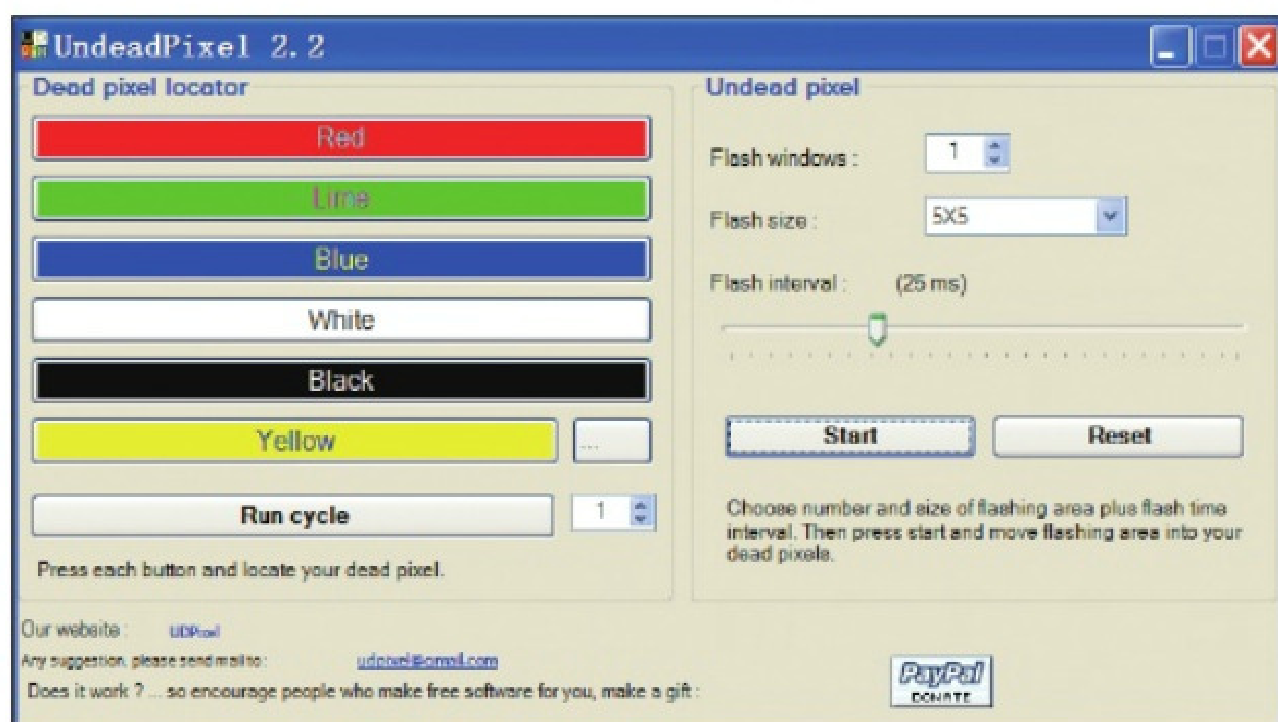
由于用料的特殊性以及自身质量、使用环境等原因，在使用过程中出现亮点的情况时有发生，虽然不影响正常使用，但让人多少有些不舒服。如果你买的液晶显示器出现这类小瑕疵，而恰好又不在厂家规定的保修范围内，只好靠自己想办法了。我们可使用软件修复，笔者使用液晶显示器亮点修复工具Undead pixel，它的原理是利用高频率随机交替开关红、绿、蓝3种颜色，刺激亮点消失（下载地址：http://www.onlingdown.net/soft/6489.htm）。

什么是液晶显示器的亮点?

在黑屏的情况下呈现为R、G、B（红、绿、蓝）的色点叫做亮点，亮点表现为两种情况：一种是在黑屏的情况下单纯地呈现R或者G或者B色彩的点；另一种则是切换至红、绿、蓝三色显示模式下，只有在R或者G或者B中的一种显示模式下有白色点，同时在另外两种模式下均有其他色点的情况，这种情况是在同一像素中存在两个亮点。导致亮点的原因是由于显示屏内部的液晶流动不畅导致某些像素点始终保持单一颜色，如红、绿或蓝色。

检测屏幕亮点

Undead pixel的界面（如下图）



分为左右两个功能区，左边的“Dead pixel locator”区域为检测显示器亮点功能操作面板。分别点击不同的颜色按钮时，可通过将屏幕设置成全屏红、绿、蓝、白、黑等颜色的状态来发现亮点的位置，当然对于一些特殊颜色的亮点，用户也可以通过点击“Yellow”按钮右侧的按钮来自定义不同的颜色状态。如果点击“Run cycle”按键，则可以连续自动切换不同的颜色状态。

修复亮点

Undead pixel的界面右边是实现亮点修复功能的操作面板，在修复前需要将显示器设置为最佳分辨率。如果存在多个亮点，可先在“Flash windows”选项中设置闪烁点的个数。这时在屏幕上就会出现相应个数的闪烁点，用鼠标将它们拖动到亮点的位置上，同时点击右键可设置对应的颜色参数。然后在“Flash size”中选择闪烁点的大小参数，有1×1和5×5两个选项可供选择。接着在“Flash interval”处拖拽滑块调节闪烁周期，可在3ms至80ms间调节，预设为25ms，数值越低闪烁速度越快，一般使用预设比较合适。最后点击“Start”按钮开始进行修复（修复过程中随时点击“Reset”按钮可中止修复）。这样Undead pixel就通过在亮点处高频率闪烁一段时间即可激活坏掉的亮点。这个时间长短不一，一般需要运行20分钟以上，多数情况则要12～24小时才会生效。这种方法可以修复大多数亮点，当然这种修复功能可能没有任何效果。而从软件运行原理来看，对显示器没有什么损伤，有亮点的朋友不妨试试看。P

自定义在线视频画面尺寸

■河南 安静的好人

网站上提供的在线视频一般都有全屏功能，却不能自定义画面大小，用户往往要在画质和画面大小之间选择，其实利用浏览器的网页缩放功能能将视频调整到最佳播放状态。打开视频后，只需在网页状态栏的最右边选择较大的尺寸（如右图），视频也能随之放大，另外按住Ctrl键并滑动鼠标滚轮也能够精确定位大小。



注：该法在优酷、酷6、六间房、56等在线视频网站以及一些新闻视频网站上试验可行，但对土豆网视频无效。P



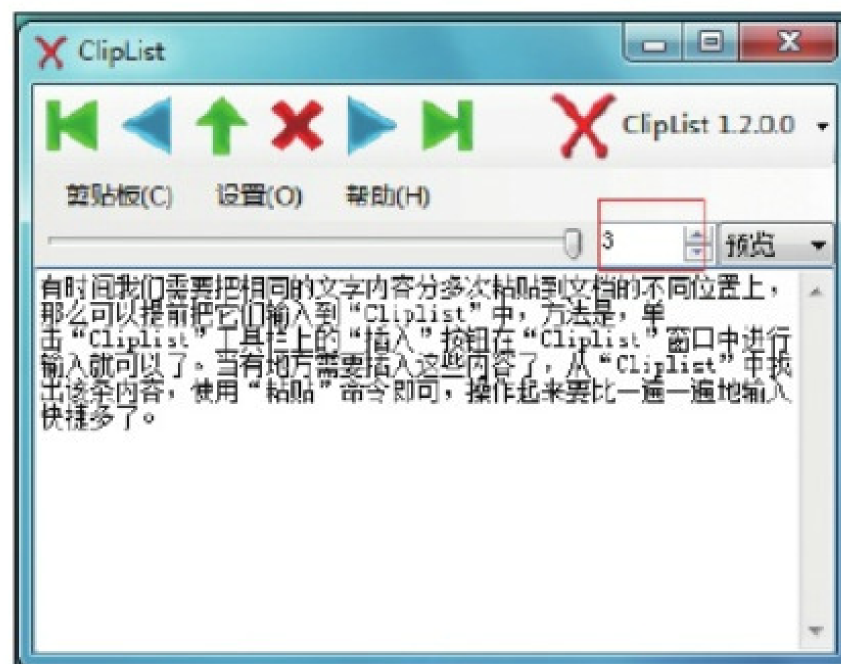
编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

让剪切板做文字仓库

■河北 刘占军

在Windows操作系统的默认状态下，剪切板中只能保存最后一次复制的内容，经常做文字处理的人都知道，有时在处理文档时需分几次复制多条内容，但是怎样才能实现多次复制多次粘贴呢？使用软件工具“Cliplist”即可（下载地址：http://down.tech.sina.com.cn/page/45006.html）。

下载后直接执行该软件，不需做特别设置。当从文档中复制了几部分内容，它们会分条显示在“Cliplist”软件窗口中，并以1、2、3等分条形式分别保存（如图）。



如果需要把某些已经复制下来的内容插入到当前文档中，从软件窗口中找到该条内容，然后在文档插入点位置单击鼠标右键，选择“粘贴”命令或是直接按下“Ctrl+V”即可。关闭“Cliplist”后，已经复制到该软件中的内容也不会丢失，下次启动后还可使用，直到单击软件工具栏上的删除按钮进行删除。

网页图片，拒绝“红叉”

■山东 素数

在浏览网页时，有时其中的图片会显示为“红叉”，这时迅雷的“网页图片修复工具”也许能解决这个问题（下载地址：http://download.pchome.net/internet/tools/detail-26870.html）。



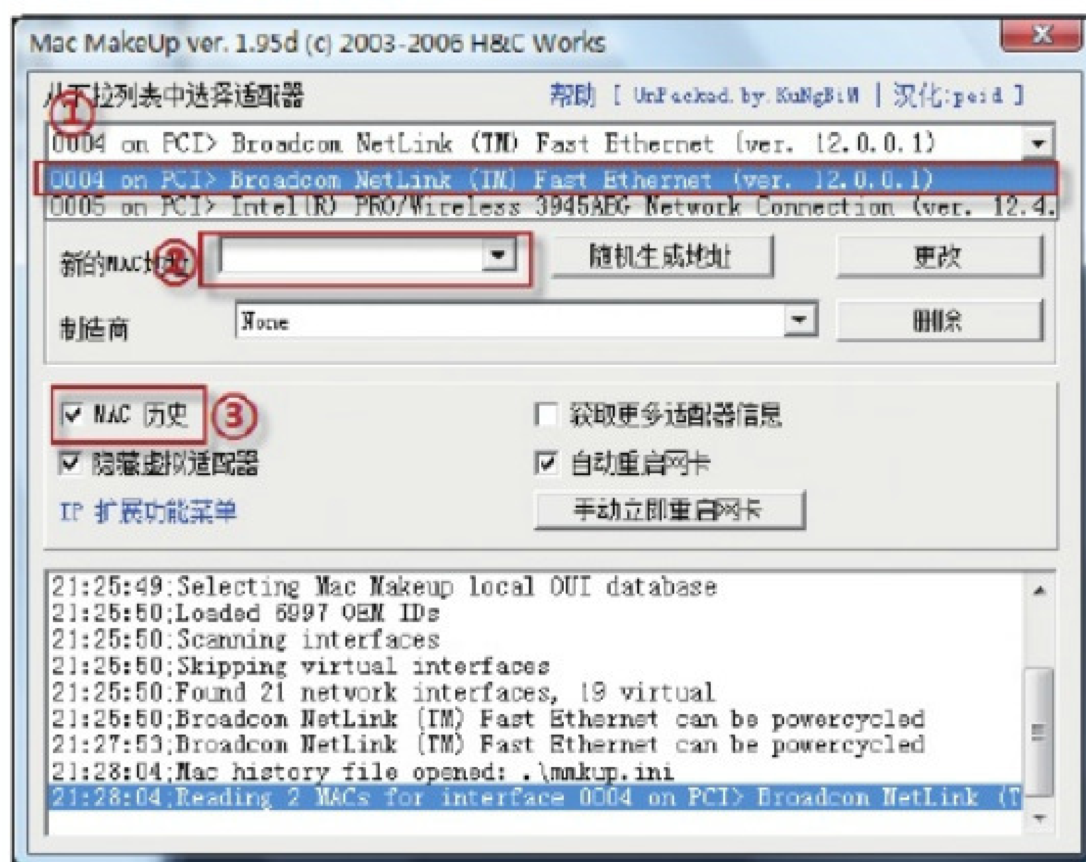


下载软件后安装，以后当有网页出现“红叉”图片时，将鼠标停留在它上面即会出现“修复”选项（图1），点击该选项，修复工具便会寻找该图片有效链接，并在新窗口显示该图片的原貌（图2）。

解除网卡绑定，上网随心所欲

■天津 经济适用男

学校将宿舍中用来上网的账号和网卡MAC地址绑定了，也就是说用此账号在其他电脑上不能使用网络，其实利用MACmakeup这款软件即可通过虚拟网卡的MAC地址骗过认证，使用起来很方便（下载地址：http://www.greendown.cn/soft/5085.html）。



首先通过“本地连接→详细信息”查看电脑网卡的MAC地址并记录下来，然后在不能上网的计算机上启动MACmakeup，在软件最上方的下拉列表中选择需要更改虚拟MAC的网卡（图中①处）。接着将刚才记录下的MAC地址填入框内（图中②处），再点击“更改”即可。若想使用原来的默认MAC地址，可点击“删除”来清除当前的虚拟地址。

需要说明的是：

1.填入MAC地址时只需依次输入英文或数字，其他符号都不必输入，且地址正确与否与字母大小写无关。

2.更改前勾选 “MAC历史选项”（图中③处），这样所有更改过的MAC地址都会记录在程序所在文件夹下的Mmkup.ini文件中，使用记事本打开即可查看。

3.如果更改虚拟MAC后发现无法连接等情况，只需点击界面上的“手动立即重启网卡”就可解决。



客座专家 龚胜

关键词：数码相机　协议

问：我买了台柯达数码相机，说明书上说该相机支持PTP和DPOF等协议，请问数码相机这些协议的概念和作用是什么？PTP和移动存储协议有何区别呢？

答：PTP是图片传输协议“Picture Transfer Protocol”的缩写，是由柯达与微软公司制定的一种数码相机数据传输标准，符合这种标准的图像设备在接入Windows系统后可更好地被系统和应用程序共享。尤其在网络传输方面，系统可直接访问这些设备用于建立网络相册时的图片上传、图像传送等。和“移动存储”协议相比，支持PTP协议的相机更加智能，但“移动存储”协议能将数码相机直接识别为“可移动磁盘”，方便用户直接对文件进行操作。此外，现在的数码相机通常都同时支持这两种协议。

不少数码相机还支持DPS（直接打印标准）与PTP协议结合，能直接将打印机和数码相机连接打印相片。与之相关的还有“DPOF”（数码打印顺序指令），在此格式下，用户可设定将数码相机拍摄的哪些影像进行打印及打印等参数。总之，这些协议主要是为方便计算机知识不多的普通用户，使相机、应用软件、打印机，甚至网站相结合，更容易地实现一些傻瓜式功能。

关键词：光学变焦　数码变焦

问：我是名数码摄影初学者，现在不少卡片数码相机和拍照手机声称有很高的数码变焦倍数，请问是否有实际价值，光学变焦和数码变焦的区别又是什么？

答：数码相机的变焦能力包括光学变焦（Optical Zoom）与数码变焦（Digital Zoom）两类，二者虽然都有助于望远拍摄时放大远方物体，但只有光学变焦能在主体变大的同时保持足够多的物理信息，它是依靠光学镜头结构来实现变焦，就是通过镜片移动来放大与缩小需要拍摄的景物。数码变焦实际上是画面的电子放大，即把原来感光器件上的一部分像素使用“插值”处理手段做放大，最终实现放大整个画面。通过数码变焦，拍摄的景物虽然放大了，但清晰度会有一定程度下降，而且在电脑上我们也可轻松实现同样效果，所以普通数码变焦并没有太大的实际意义。不过随着CCD像素提升，现在有些数码相机采用了智能数码变焦技术，简单地说就是在相机内直接对画面进行裁剪，智能变焦可随不同影像尺寸的选择，提供不同程度的强化变焦功能，有别于普通数码变焦的插值。智能数码变焦能保持画质与原本影像相同，可在方便构图的同时，节省存储空间，具备一定的实用价值。



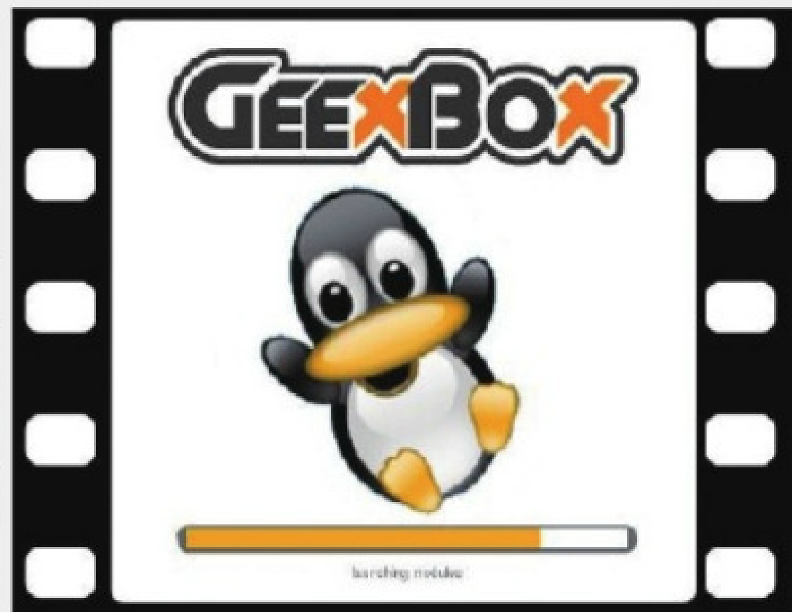
如果你感觉相机镜头变焦倍数不够，可在镜头前加增倍镜

关键词：Linux　影音播放

问：我有一台笔记本电脑，因更换硬盘时不慎将硬盘接口损坏，其他部件完好，因种种原因暂时不打算维修，请问能否在只有光驱的情况下启动系统并播放VCD、AVI等影音文件吗？

答：建议你使用“GeexBox”这款非常不错的影音播放专用系统。GeexBox内核基于Linux，其实就是个集成了“Mplayer”的Mini Linux系统，支持大部分媒体文件编码，包括DIVX、XVID、RM、RMVB、MPEG-4、WMV、MP3等，可直接播放CD/VCD/DVD碟片，也能浏览常见的图像文件，如果联网，在线视频照样可以看。

网上可以找到GeexBox中文版，下载ISO文件后刻录到光盘上，即可用此光盘启动系统。启动后系统完全常驻内存，不再需要用到启动光盘，你可以自由更换VCD/DVD等碟片播放，如果在系统启动前在USB接口上连接好U盘或移动硬盘，启动后系统也可识别，并播放存放在其上的影音文件。



GeexBox是实用性很强的影音播放系统

关键词：智能手机　Windows Mobile

问：我最近买了一部智能手机，使用Windows Mobile系统，有几个问题想请教一下，请问Windows Mobile系统也可能感染病毒吗？为什么我用Windows Mobile内置的浏览器上一些网站无法正常访问？还有我下载的一个软件运行时提示没有VB运行库，不知是何原因。

答：的确有专门针对Windows Mobile系统的病毒存在，当然也有可用的杀毒软件，大家可选择安装。但到目前为止，尚未遇到伤害到手机硬件层的病毒。所以一旦感染病毒，最好的办法就是硬重启机器，可彻底解决问题，当然硬启前应注意备份重要数据。

Windows Mobile中的Pocket IE可看成是PC上IE的精简版，某些网站不能正常访问的主要原因是Pocket IE不支持该网站的某些网页元素，比如这些网页中使用了一些最新的Java Script或VB Script，建议你安装UCWEB等第三方浏览器。

用eVB开发的PPC应用软件只有在PPC2002版上可直接执行，在PPC2003以后的版本上使用需加装eVB运行库，可到微软官网下载并安装“eMbedded Visual Basic Runtime”即可。



eMbedded PPC模拟器

关键词：智能手机 汉字输入法

问：春节期间，我买了一台使用Windows Mobile系统的智能手机，由于平时发短信较多，觉得自带的汉字输入法不太好用，请问有哪些好用的汉字输入法？

答：Windows Mobile系统下较好的中文输入软件不少，下面简单介绍几个，供大家选择。

怪兽输入软件：号称Windows Mobile上最全面的中文输入法，内置拼音、五笔、注音、联想、手写、笔画等多种输入方式，使用比较方便。海云蓝天的五笔输入法：功能与我们在PC上用的86版五笔接近，如果你熟悉五笔输入法，能大大提高输入效率。联想拼音输入法：增强的拼音输入法，仿PC上一致的键盘排列及输入原则，并带联想词组功能。梅花拼音输入法：基于独特的梅花PDA虚拟键盘的拼音输入法，结合了屏幕手写和点击键盘的一些优点，且支持外接键盘。

另外，目前在PC上应用广泛的搜狗拼音和QQ拼音等新型智能拼音输入法在Windows Mobile上也有对应的版本，可选择使用。

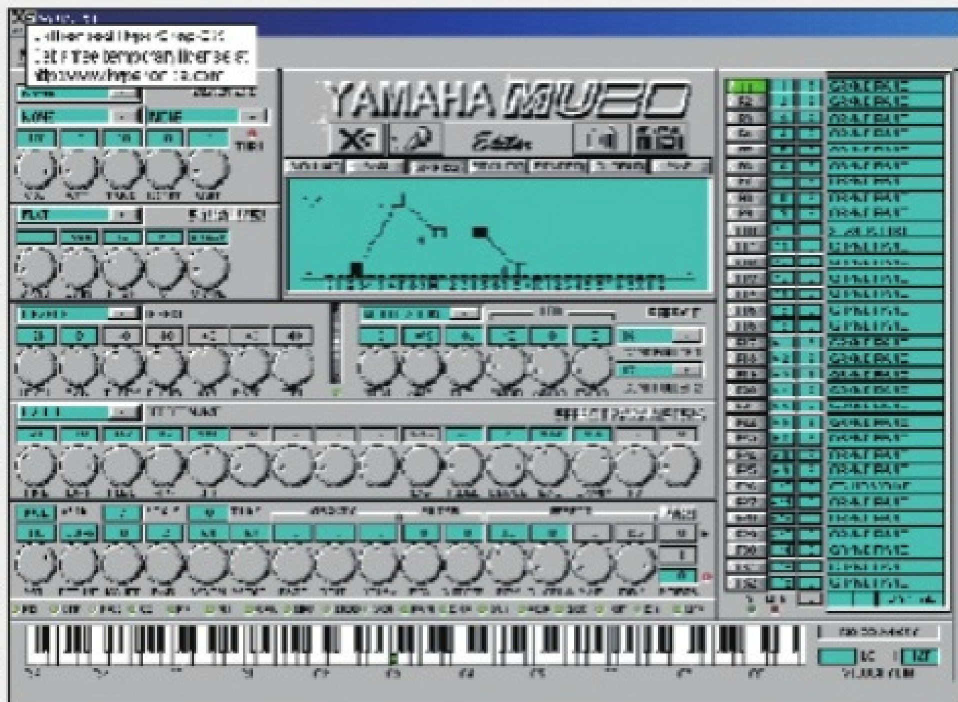


Windows Mobile系统的第三方输入法很多

关键词：声卡 性能优化

问：我是名游戏爱好者，电脑配置一般，感觉在玩游戏时声音效果并不理想，因为经济条件限制，暂时不打算换高档声卡，请问是否能通过其他方法对声卡性能加以优化？

答：首先请安装合适的声卡驱动程序，对发挥声卡的性能有较大影响。一般来说，最新的驱动程序是提高声卡性能最直接和最有效的方法，几乎每个声卡厂商都在其最新驱动中加入更多的音效支持和优化程序，使用新驱动后可以在3D游戏中获得更佳的听觉效果。此外，对板载声卡我们还可以通过安装DFX音效插件和最新的DirectX版本来提高音频回放质量。



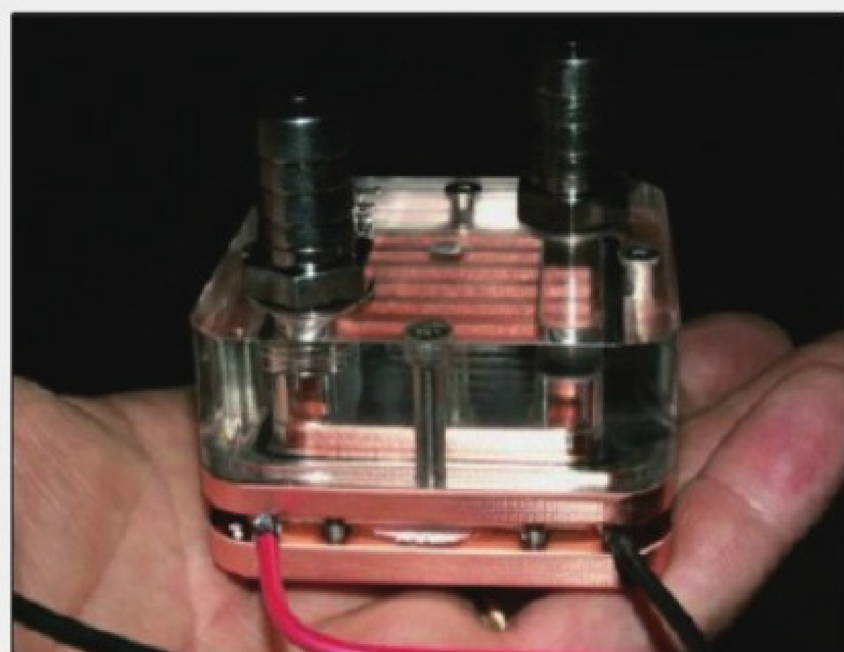
SYXG是当今比较理想的软波表之一

现在大多数声卡都采用了软波表技术，因此安装合适的软波表程序对声卡的MIDI回放效果有极大的影响，软件波表有很多，可在网上搜索适合自己声卡的软波表，其中YAMAHA的SYXG系列版本几经升级，如今已非常成熟，从各个方面表现来看，“SYXG-100”无疑是当今比较理想的软波表之一，遵循YAMAHA独创的XG标准，提供了一整套音色变化的手段，建议大家安装使用。

关键词：半导体 制冷器

问：我的电脑配置较低，CPU还是单核Pentium 4，玩一些大型游戏有些力不从心，最近我打算对其超频，由于这款CPU本身发热就很大，想买半导体制冷片对其降温，不知效果是否显著，使用时应注意什么？

答：大家知道CPU工作时温度越低越好，很多文章都谈到CPU散热是否良好是超频能否成功的一个关键因素。一般通过用大风扇、涂导热硅脂等来改善CPU的散热条件，但这些方法都不可能使CPU的温度低于室温。半导体制冷器是根据热电效应技术的特点，采用特殊半导体材料热电堆来制冷，能够将电能直接转换为热能，效率较高。目前制冷器所采用的半导体材料最主要为碲化铋，加入不纯物经过特殊处理而成N型或P型半导体温差元件，最大温差可达60℃左右。


带半导体制冷片的成品散热器

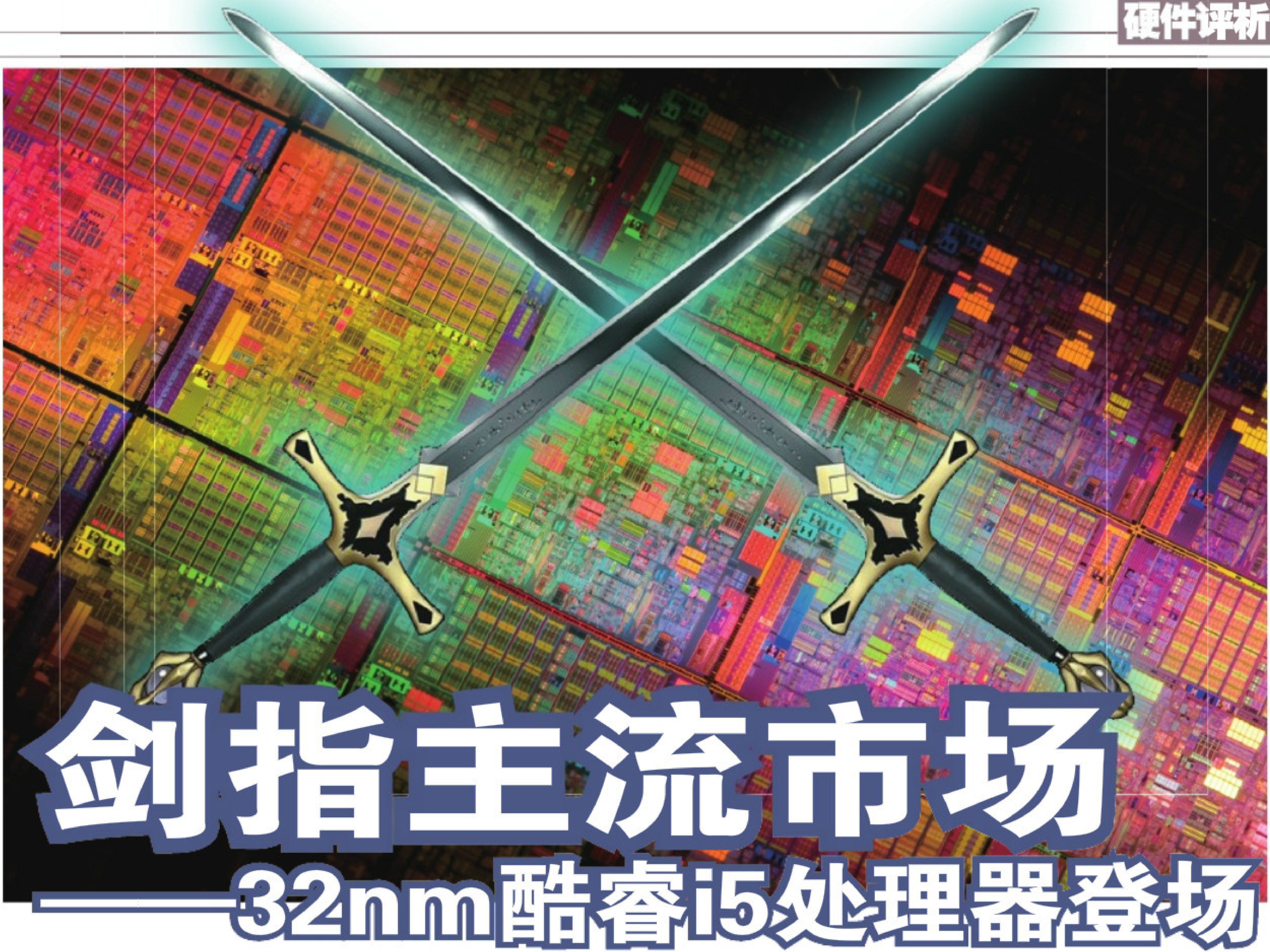
在使用半导体制冷器为CPU降温时一定要注意防止过热、过流及结露。热面的散热一定要好，最好用导热硅脂粘上大散热风扇，否则容易烧坏制冷片。为防止过流及结露，使用外接稳压电源对其单独供电比较好，一方面可通过调节电压取得合适温差，同时也避免了对主机电源的影响。

关键词：Win7 Bitlocker加密

问：我的电脑上保存有很多保密级别较高的数据，对这些数据的安全性要求较高，请问如何才能保障哪怕硬盘被偷走后这些数据的安全，而且尽量不要给平时使用带来太多麻烦。

答：建议你安装Win7操作系统。Win7在保证用户机密数据的安全方面有了很大改进，其中最重要就是系统级的安全防护BitLocker，它可提供完整的驱动器加密功能，有效避免因相关硬件被盗或不当淘汰处理而导致由数据失窃或泄漏，即便非法使用者启动另外一个系统，以脱机方式浏览存储在受保护驱动器中的文件也无法读出加密信息。一般而言，为达到最佳的安全防护效果，最好在支持受信平台模块（TPM：Trusted Platform Module）1.2及后续版本的系统中应用BitLocker，这样可实现基于硬件的全盘加密，当然Win7也支持在不含TPM的系统中使用Bitlocker。

除Bitlocker外，在Win7中我们还可使用EFS（Encrypt File System：加密文件系统)进行更灵活的数据保护。虽然EFS并不是一项新技术，从Win2000开始便有应用，但在Win7中无论功能还是实用性都有了很大提高。P



剑指主流市场
——32nm酷睿i5处理器登场

■晶合实验室 Red

前言

英特尔在此前通过Nehalem架构的酷睿i7/i5处理器完成了中高端产品线布局，毫无悬念地摘得了性能桂冠。但顾此失彼的是，由于迟迟拿不出新产品在中低端市场与对手竞争，无论是千元价位的酷睿2四核Q8200/8300，还是500元左右的奔腾双核E5300/E5400/E6300，都遭到对手强力阻击。AMD在500元的价位上有AthlonⅡX2/240/245/250镇守，性价比颇高。千元价位的PhenomⅡX4 965/955/945等产品更让英特尔只有招架之力，没有还手之功。根据IDC公布的2009年处理器市场报告显示，AMD在桌面市场表现抢眼，夺得了28.8%的市场份额，而英特尔下降了2.5个百分点，约占71%。

为巩固在桌面市场的统治地位，英特尔在2010年1月发布了基于Westmere架构的32nm酷睿i3/i5处理器，研发代号为Clarkdale，并在其中整合了比GMA X4500HD性能更好的显示核心“Graphics Media Accelerator HD”（下文简称GMA HD）。这次发布的处理器包括酷睿i5

已上市的7款32nm处理器参数

项目/型号	Pentium G6950	Corei3 530	Corei3 540	Corei5 660	Corei5 661	Corei5 670
研发代号	Clarkdale	Clarkdale	Clarkdale	Clarkdale	Clarkdale	Clarkdale
核心数/线程	2/2	2/4	2/4	2/4	2/4	2/4
核心频率	2.8GHz	2.93GHz	3.06GHz	3.33GHz	3.33GHz	3.46GHz
睿频技术	×	×	×	3.6GHz	3.6GHz	3.73GHz
三级缓存	3MB	4MB	4MB	4MB	4MB	4MB
最高支持内存	双通道DDR3 1066	双通道DDR3 1066/1333	双通道DDR3 1066/1333	双通道DDR3 1066/1333	双通道DDR3 1066/1333	双通道DDR3 1066/1333
整合GPU	√	√	√	√	√	√
GPU频率	533MHz	733MHz	733MHz	733MHz	900MHz	733MHz
ClearVideoHD	部份支持	√	√	√	√	√
VT-x	√	√	√	√	√	√
VT-d	×	×	×	√	×	√
可信赖执行技术（TXT）	×	×	×	√	×	√
AES-N	×	×	×	√	√	√
热设计功耗	73W	73W	73W	73W	87W	73W
接口	LGA1156	LGA1156	LGA1156	LGA1156	LGA1156	LGA1156

670/661/660/650，酷睿i3 540/530，及奔腾G9650，通过搭配H55/57及Q57芯片组，全新的酷睿i3/i5处理器接替老迈的酷睿2系列，与之前的Nehalem架构i5/i7处理器一起组成完整的产品线，在2010年与对手展开新一轮较量。

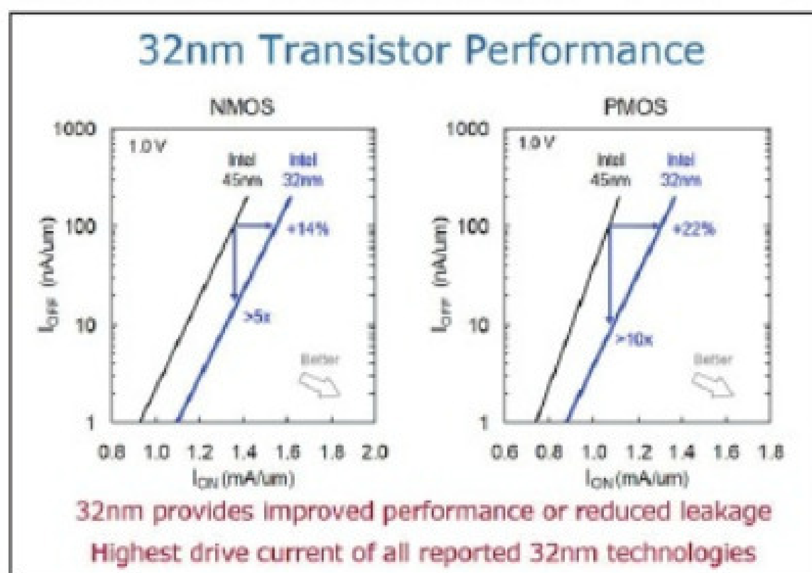
32nm工艺的酷睿i3/i5均支持超线程技术，一、二级缓存分别是32kB、256kB，三级缓存4MB，不同之处在于i3系列不支持睿频（Turbo Boost）技术，主频更低。本刊在2010年2月下的“新品初评”栏目中已对酷睿i3 530处理器进行过介绍。那么新酷睿i5处理器，它是否有能力取代酷睿2 Q系列，成功占领主流市场呢？

步步为营　Westmere架构解析

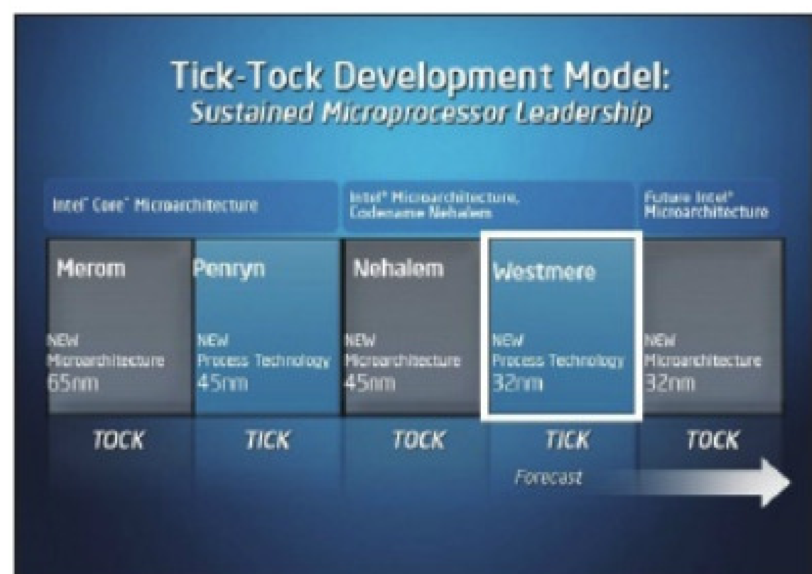
与竞争对手AMD相比，由于有自家的晶圆工厂，英特尔在制造工艺上占领先地位，按“Tick-Tock”发展战略，在Hehalem完成了架构革新后，Westmere的目标是提升制作工艺并对Nehalem架构进行小幅改进，为未来的Sandy Bridge架构打下铺垫。

1.工艺改进

过去，为了提升处理器的工作频率，工程师们不断尝试降低处理器MOS管中二氧化硅绝缘层的厚度，进而提升它的开关速率。但由于绝缘层过薄，导致其绝缘能力下降，大量电荷穿过二氧化硅层，造成“漏电”问题。这种情况一直困扰着奔腾4处理器，导致其功耗难于控制。对此，工程师们采取的办法是更换绝缘层介质，放弃使用了多年的二氧化硅。由于铪（Hr)的化合物的介电常数（K）更高，绝缘性是传统二氧化硅的10 000倍，使用它再合适不过，“High-K”技术的命名由此而来。为了配合新的绝缘介质，栅极材料也由多晶硅更换为金属材料（Metal Gate）。High-K与Metal Gate统称为HKMG（高介电金属栅），能在提高处理器工作频率的同时避免功耗过高并降低发热量。



32nm工艺为NMOS与PMOS带来性能提升



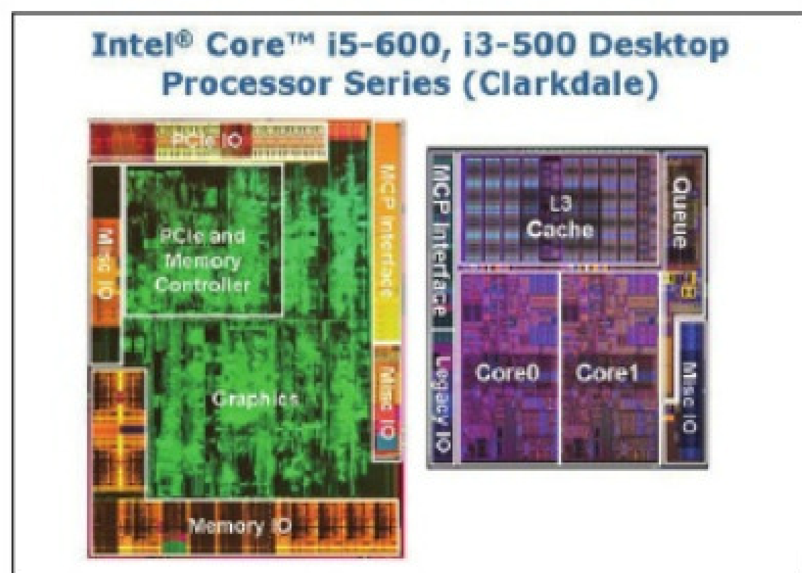
英特尔“Tick-Tock”发展战略

英特尔在45nm处理器中已使用HKMG技术，绝缘层厚度由65nm时的1.2nm降低为1.0nm。最新的32nm处理器绝缘层更薄，达到0.9nm。第4代Strained Silicon（应变硅）技术也被加入，能有效提高晶体管的开关速度和电源效率。工艺的改进使得处理器中NMOS与PMOS管的效能分别提升了14%和22%，漏电量分别减少5倍和10倍以上，封装尺寸只有45nm工艺产品的70%。在首批32nm处理器的表格中我们可以看出，所有产品主频提升明显，酷睿i5 670在睿频技术的支持下达到了3.73GHz。此外，处理器采用9层铜基板并继续采用无铅无卤封装。

2.集成显示核心

在英特尔向来处于劣势的显示核心方面，得益于工艺改进，在保持处理器封装大小不变的前提下，所有Clarkdale处理器都能塞进一个45nm工艺的显示核心GMA HD，它是由G45北桥芯片上集成的GMA X4500HD改良得来，采用统一渲染架构，执行单元由10个提升为12个，最高频率900MHz，支持DirectX 10、OpenGL 2.1等标准，采用多芯片封装方式（Multi-Chip Package）与处理器核心“粘”在一起，通过QPI总线交换数据。

从参数上看，GMA HD在3D性能上的提升有限，且依然不支持AA抗锯齿，但多媒体功能有所增强。在视频方面，GMA HD支持Clear Video HD高清解码技术，可全程硬解常见的MPEG-2、VC-1及H.264，支持40Mbps码流率的蓝光影片回放，并可同时对两部高清影片解码输出。在音频方面，它是首款实现Dolby TrueHD与DTS-HD Master Audio高清音频格式源码输出的“集成显卡”，此前只有高档独立声卡或AMD RADEON 5000系列独立显卡才能支持，对于组建支持次世代影音的HTPC来说，GMA HD是非常理想的选择。



Clarkdale架构

我们知道，Nehalem架构处理器中集成了PCI-E和内存控制器，而在Westmere架构中它们却与显示核心设计在一起，为何采取这样的方式呢？英特尔曾公开表示，负责处理核心与绘图核心的团队是分开研发，这种方式能加快产品上市，还能令“Tick-Tock”发展战略更具弹性。话虽如此，但将内存控制器放在图型核心中会增加内存与处理器间的“距离”，数据延迟会更高。

GMA X4500HD与GMA HD主要差别

项目	GMA X4500	GMA HD
执行单元	10	12
硬件顶点处理	增强	增加clip/cull/setup功能
最大共享显存	768MB	1.7GB
最高工作频率	800MHz	900MHz
OpenGL	2.0	2.1
双流视频解码	不支持	支持
锐度处理	仅支持标清	支持
xvYCC	不支持	支持
双HDMI输出	不支持	支持
Dolby True-HD/DTS-HD源码输出	不支持	支持
位元色深（Bit Color Depth）	10Bit	12Bit
双数码流（HDCP）	单流	双流
PAVP	支持	支持

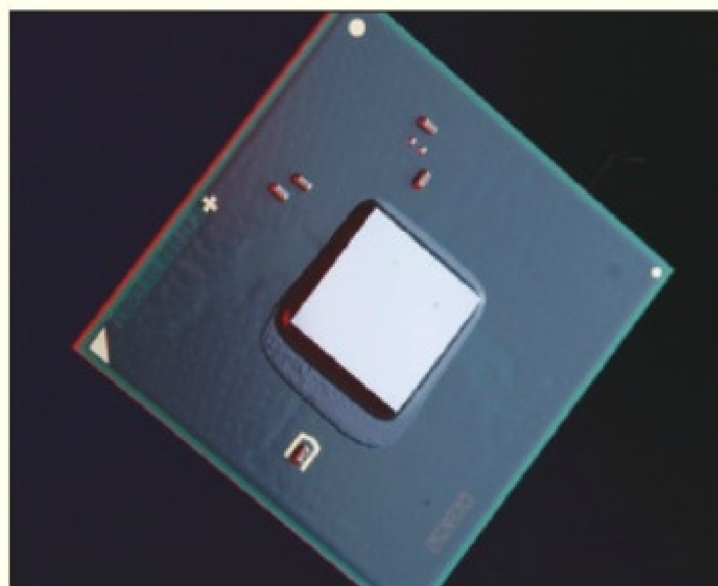
3.新增指令

Westmere架构还增加了新指令，其中6条用于加解密，属于AES-NI指令集，有助于加速应用AES算法的程序。比如Windows系统下的BitLocker，在新指令的帮助下其对磁盘性能损耗有所降低。另外还支持一组名为Carryless Multiply（PCLMULQDQ）的指令，它可以让处理器在一个周期内处理两组64Bit的Carry-less Multiplication，在很多加密标准中均有应用。不过对于个人用户来说，新增指令的意义不大。

稳扎稳打——H55/H57平台

自从英特尔采用单芯片策略以来，留给第三方芯片组厂商的余地越来越小，这次也不例外。配合Clarkdale处理器的芯片组包括H55、H57及面向企业用户的Q57，均为单芯片设计，可惜仍然均不支持SATA3.0与USB3.0。为了与处理器中的显示核心交换数据，芯片中专门提供了FDI通道（Flexible Display Interface），不会占用带宽仅有2GB/s的DMI总线。对于P55/P57平台来说，虽然Clarkdale处理器与其接口兼容，但由于它们的芯片组没有提供FDI，因此Clarkdale中的显示核心不能发挥作用。

H55在H57的基础上经过简化，不能组成RAID，也不支持Braidwood技术（通过NAND Flash闪存使系统运行更快），无法支持PCI-E 2.0×16拆分为两条PCI-E 2.0×8，所以不能组成CrossFire或SLI。在接口上，H57可以支持14个USB2.0，6个SATA2，8条PCI-E 2.0×1，4条PCI，而H55只能支持12个USB2.0，4个SATA2接口和6条PCI-E 2.0×1，P55、H55、H57的规格如右边表所示。


H55芯片

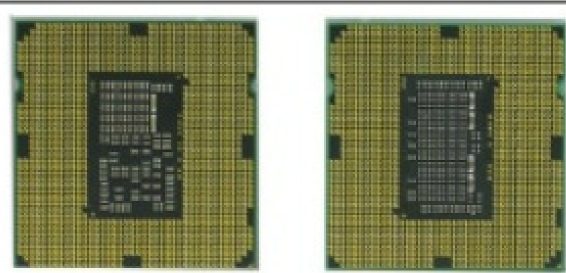
P55/H55/H57芯片组规格对比

上市时间	2009年9月	2010年1月	2010年1月
芯片代号	Ibex Peak	Ibex Peak	Ibex Peak
核心工艺	65nm	65nm	65nm
接口类型	LGA1156	LGA1156	LGA1156
支持内存	DDR3	DDR3	DDR3
SATA2.0接口数	6	6	6
磁盘阵列	√	×	√
支持交火	√	×	√
Braidwood	×	√	×
Remote PC Assist	×	√	√
Remote Wake	×	√	√
Quite System	×	√	√

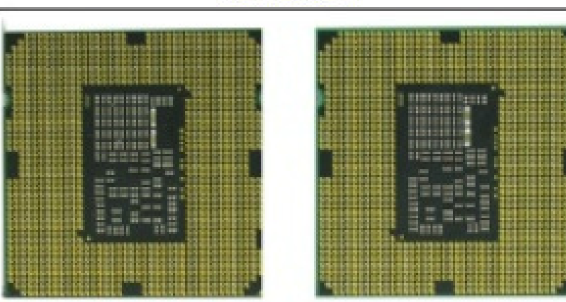
测试平台及方法

测试平台主要配置

处理器	英特尔酷睿i5 661、i5 750、i7 870、i3 540、酷睿2 Q8200
	AMD Phenom 9600
内存	KINGMAX DDR3 1600 2GB×2
	KINGSTON DDR2 1066 1GB×2
主板	微星H55M-E33
	华硕P5Q pro
	微星785GM-E45


i5 661（左）与i5 750背面


i5 661与i5 750正面对比，新i5处理器略厚，约0.45cm，旧i5 750约为0.43cm


i5 661与i3 540背面完全相同

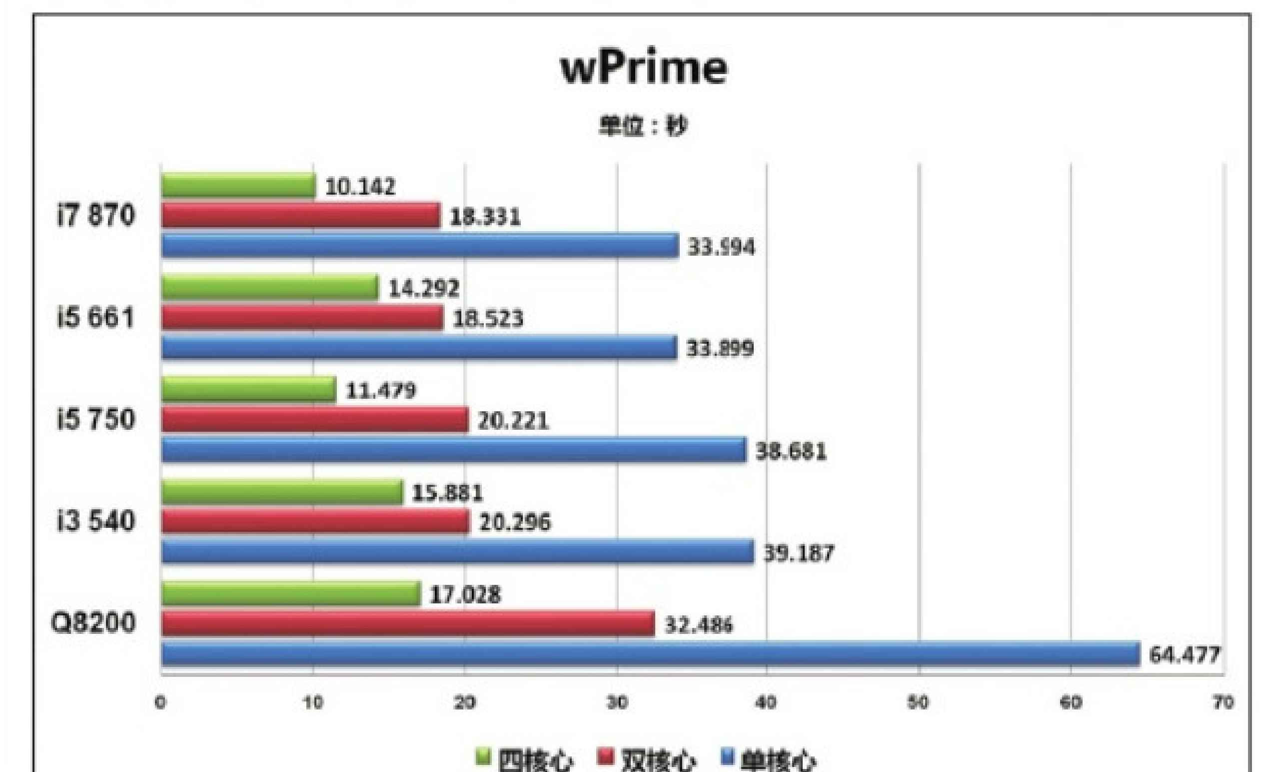
我们使用Windows7中文旗舰版操作系统，测试平台由KINGMAX DDR3 1600 2GB×2、KINGSTON DDR2 1066 1GB×2内存，希捷Barracuda XT 2TB硬盘，微星H55M-E33、微星785GM-E45及华硕P5Q pro主板组成。处理器包括i5 661、i5 750、i7 870、i3 540等，散热器为英特尔原厂风扇。

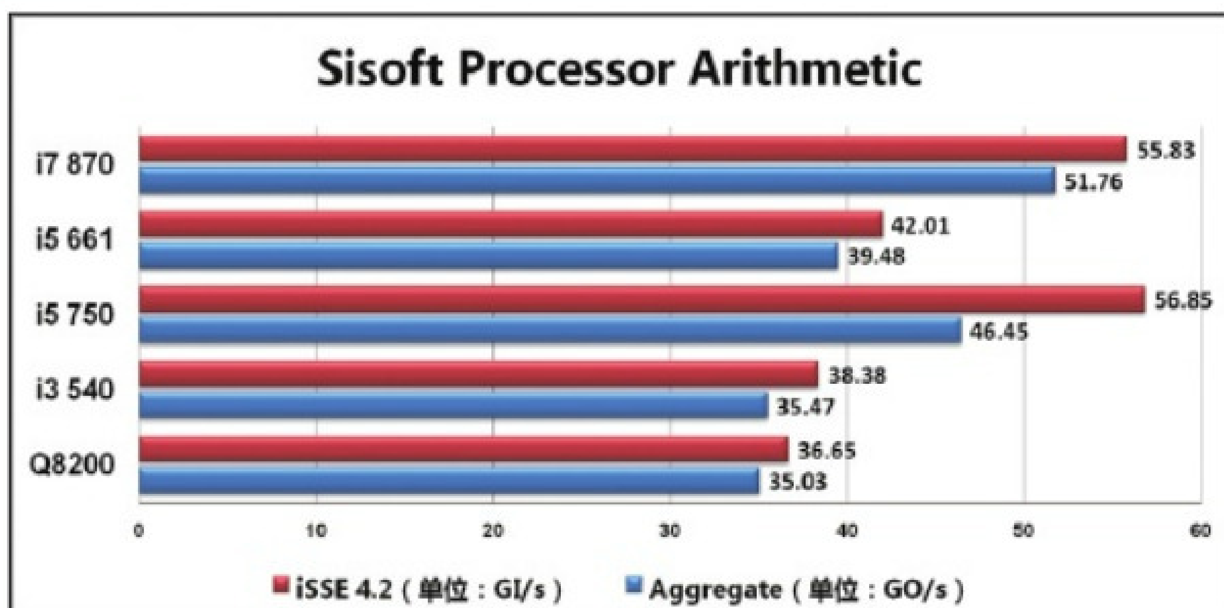
测试分为处理器性能、内存性能、图型性能和整机性能，测试软件包括Sisoftware Sandra、wPrime、CINBENCH R10、Fritz、3DMark Vantage、PCMark Vantage等，游戏选择了《生化危机5》《使命召唤——现代战争2》和《街头霸王Ⅳ》，所有测试结果通过以下条形图展示。

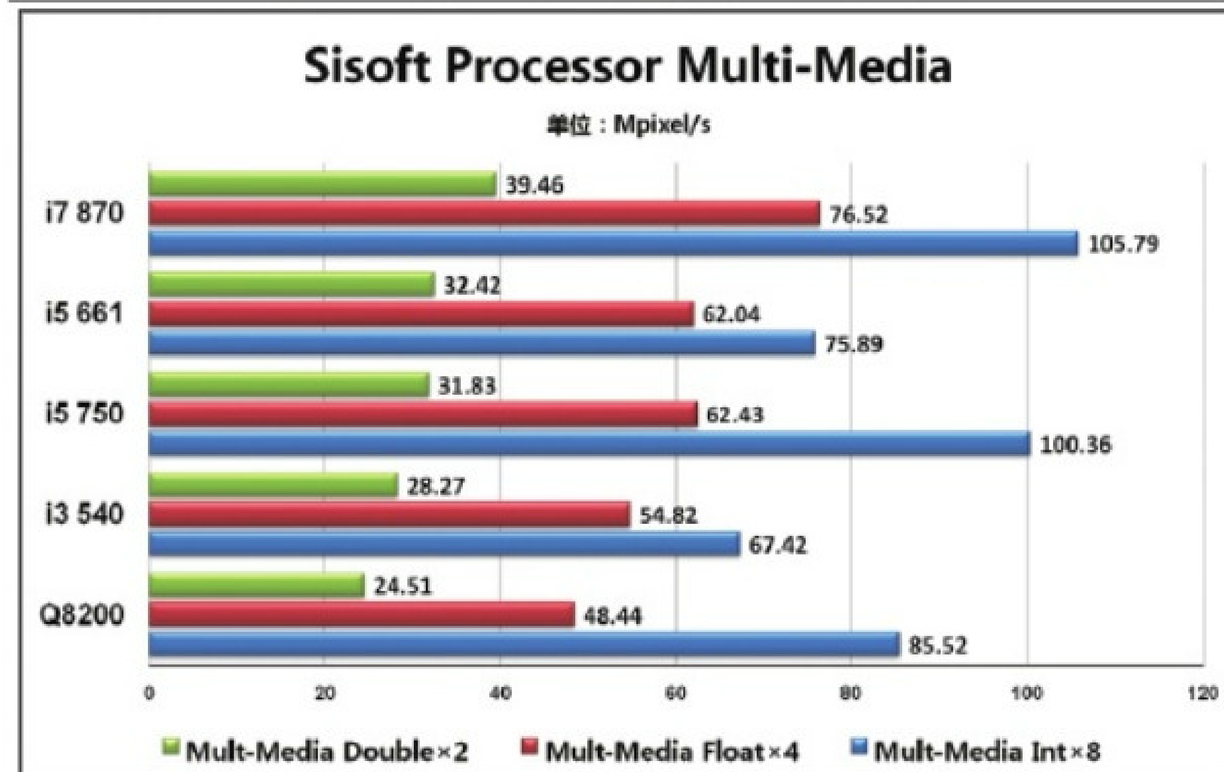
处理器性能测试

对于频率更高的i5 661来说，在单核心应用方面已超越了i5 750，性能基本接近售价4000元左右的i7 870，表现十分抢眼。而i3 540与Q8200相比，依靠更高的主频也取得了一定程度的领先。因此，在目前主流应用程序大多基于对单线程或双线程优化的情况下，32nm的i3、i5处理器能带来更好的使用体验。

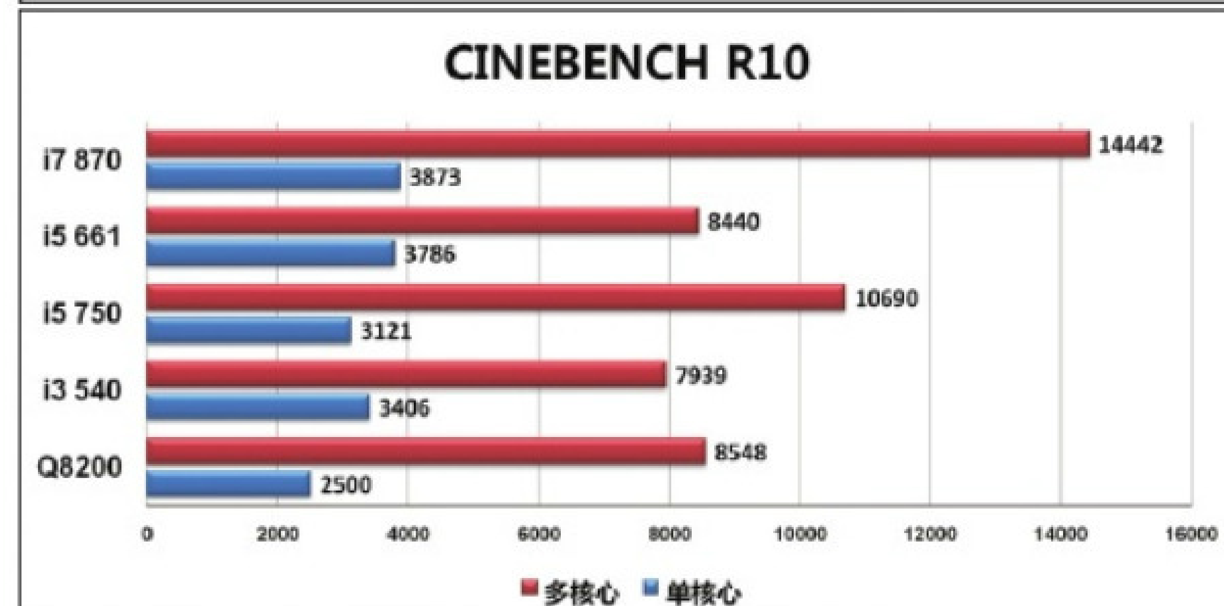
但在多线程应用中，由于i5 661、i3 540只是2核心，而i5 750、i7 870及Q8200均为4核心，先天不足令它们没能超越Q8200，不过由于应用了超线程技术，i5 661与Q系列的4核心处理器相差不大，仅在1%～2%。

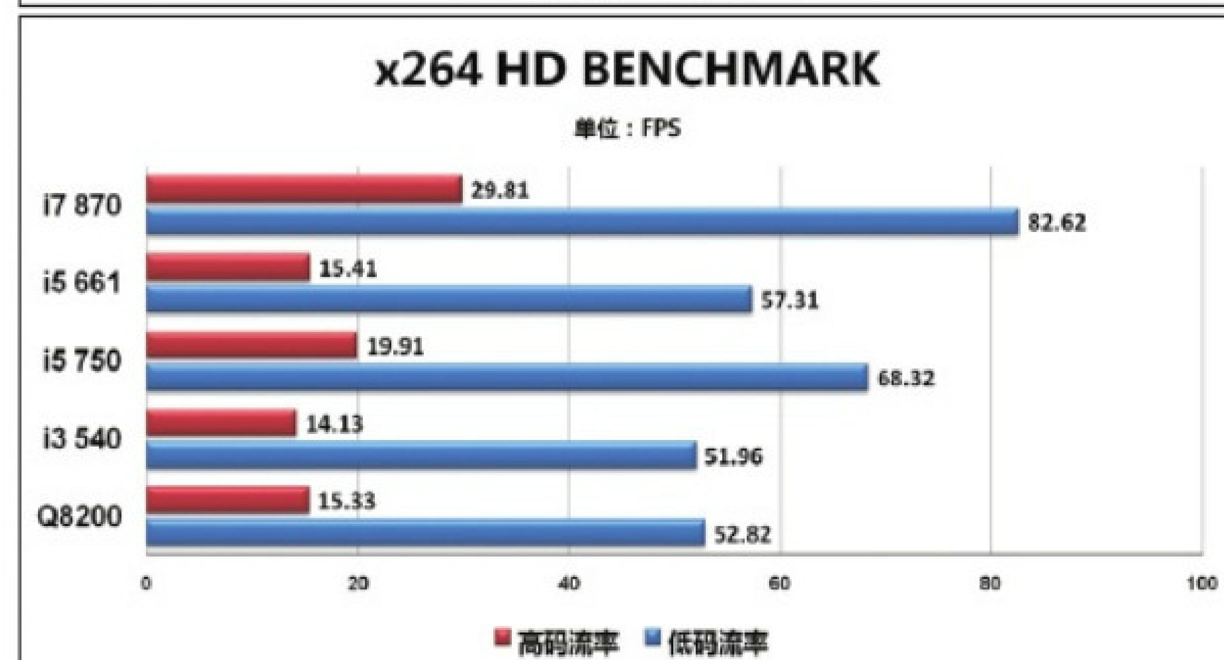










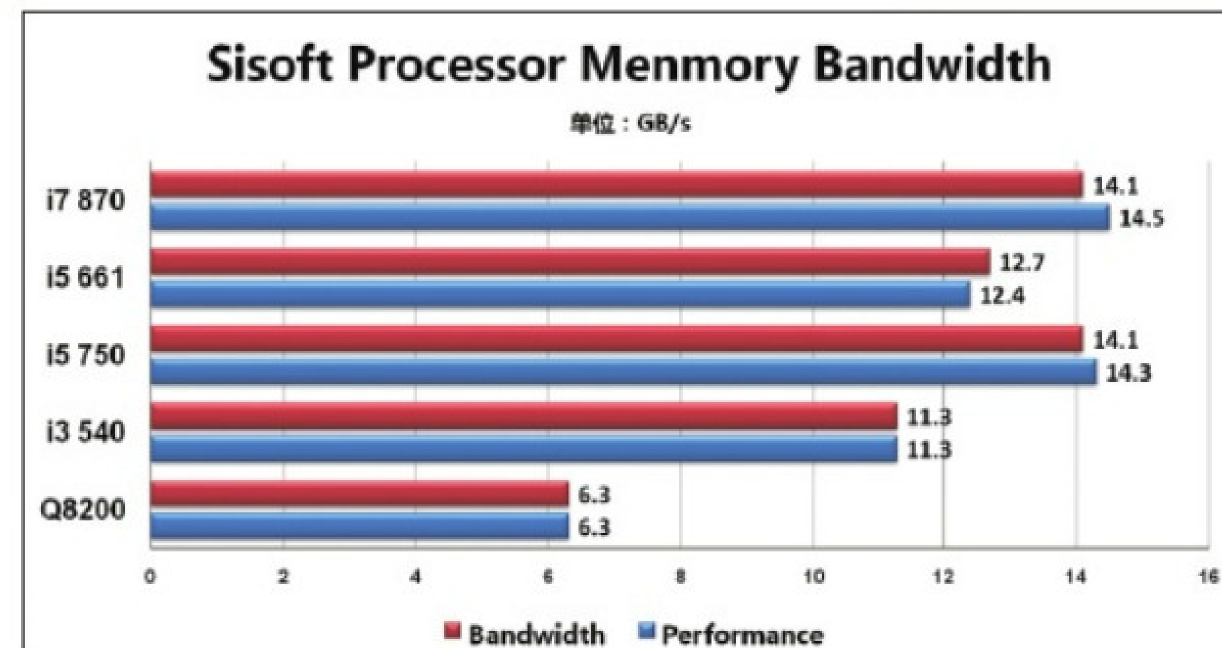


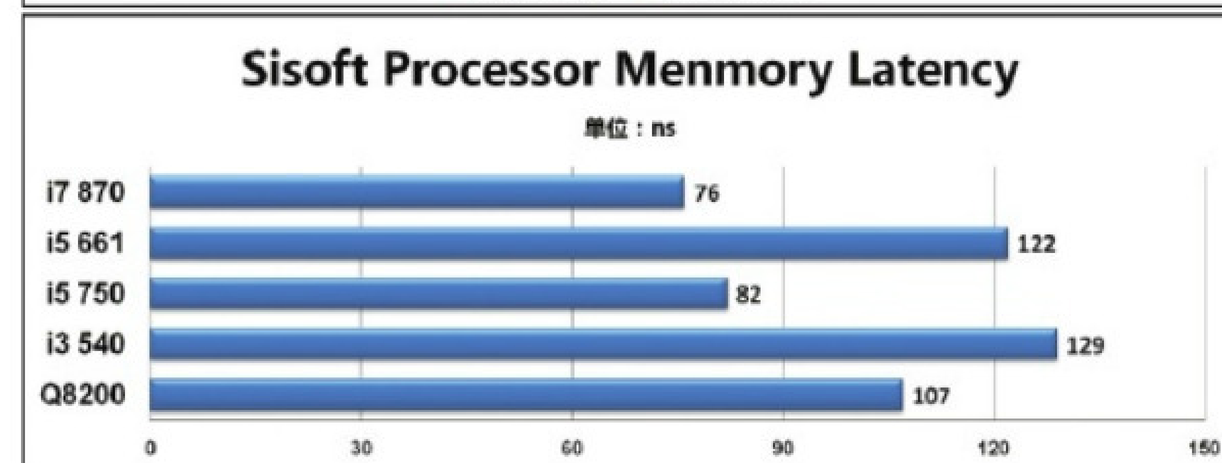
内存性能测试

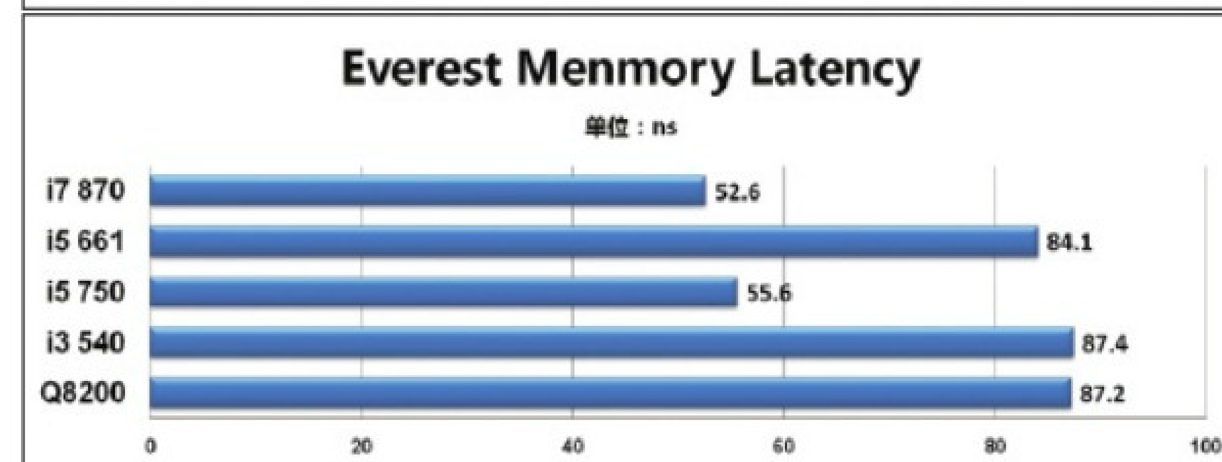
正如前文所述，由于Clarkdale处理器的内存控制器与图形核心设计在一起，在内存延迟的表现上让人大失所望，性能基本等同于上代产品，这种情况看来还需持续一段时间，预计在英特尔将处理器与显示核心完全融合后，这个问题才有望得到解决。

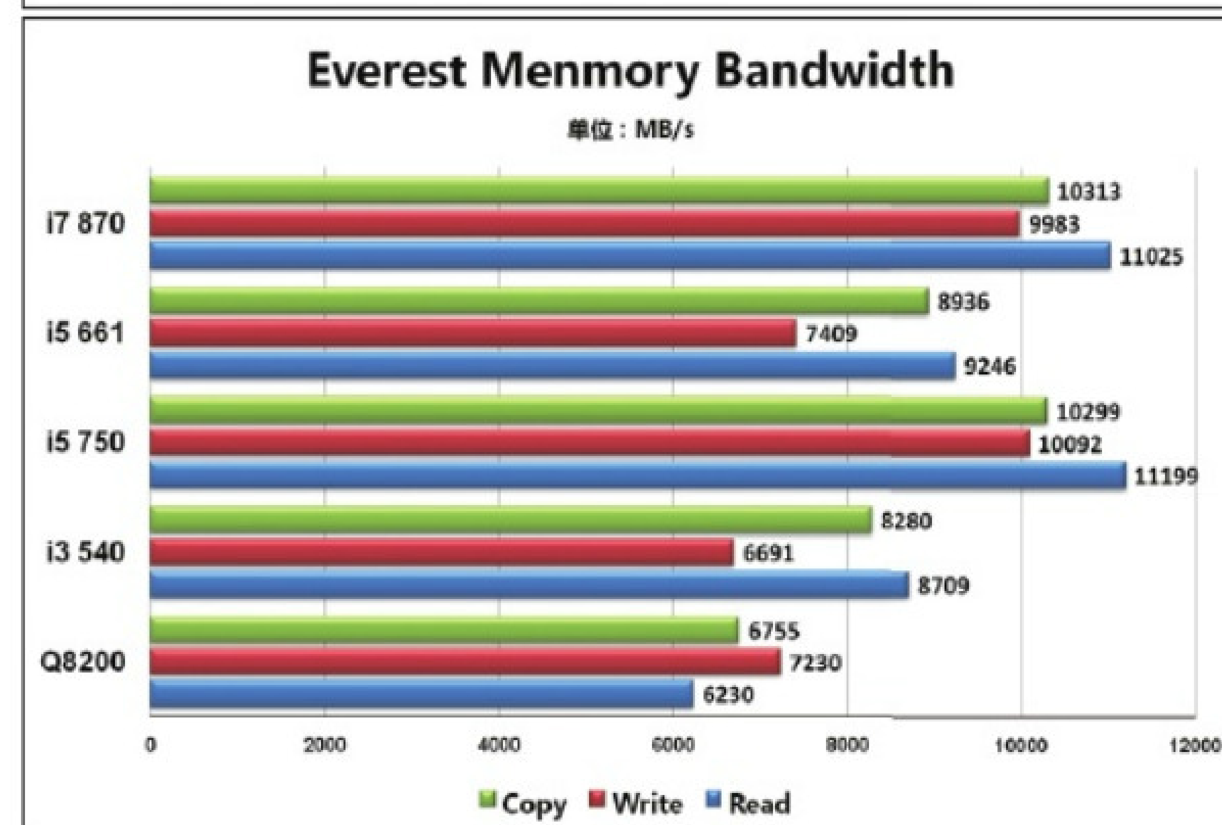
在与i5 750、i7 870的内存带宽较量中，i5 661略微处于下风，差距约在10%。不过i3 540、i5 661之所以能大幅领先于Q8200，还要归功于测试主板使用了DDR3内存。

我们在测试内存带宽时出现了一个“小插曲”，不论使用i5 750或i7 870，在微星H55M-E33上的测试结果不到理论值的一半，令人难以相信。在写入最新版BIOS之后，内存带宽测试结果达到正常水平。因此我们提醒用户注意更新主板的BIOS。









图形性能测试

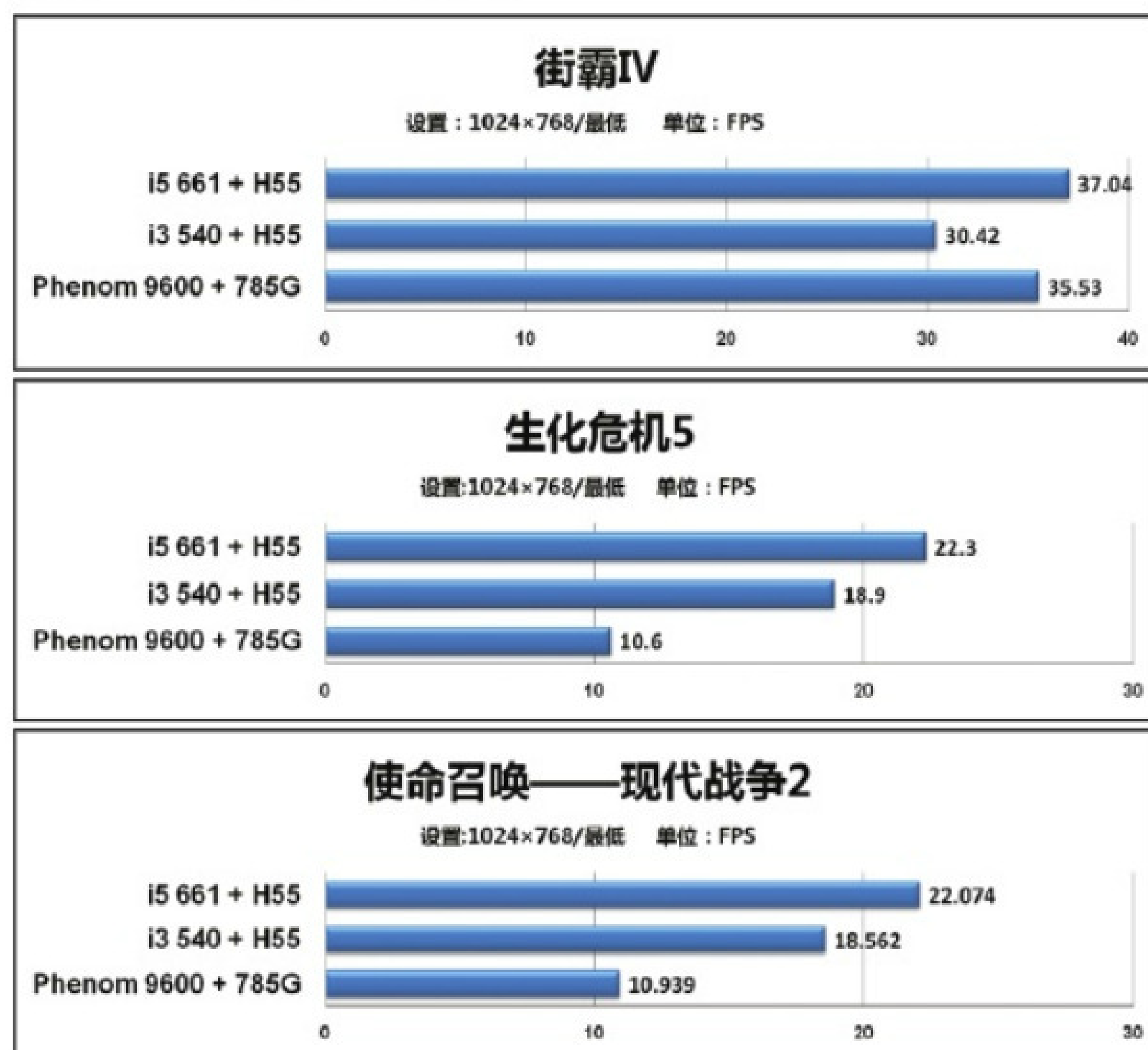
图形性能测试方面，我们使用AMD Phenom 9600与785G的组合与Clarkdale处理器对比。从游戏测试结果看，i5 661、i3 540大幅领先，但这并不能代表785G的图形性能远不如GMA HD，游戏中帧数相差一半的原因，部分是由Phenom 9600性能不济导致，另一部分是因为785GM-E45主板无板载DDR3显存，导致其性能受到限制。

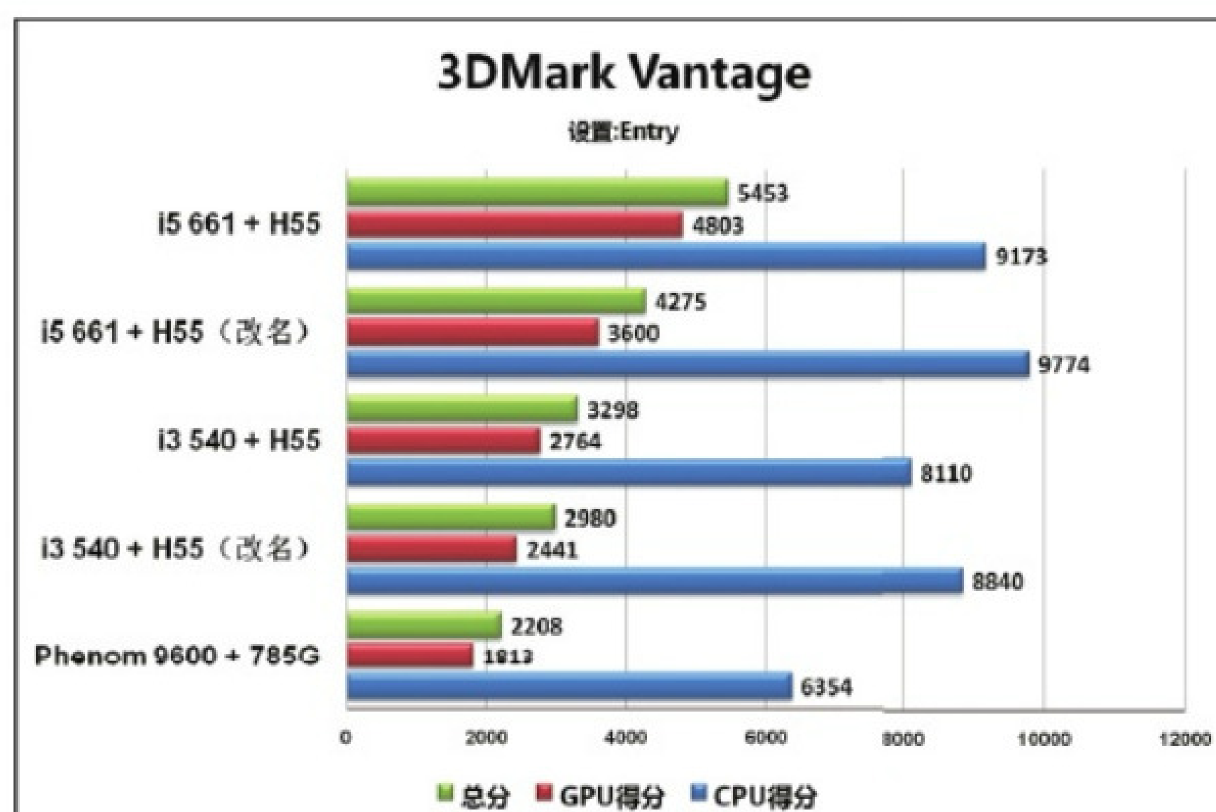
在3DMark Vantage的测试中，GMA HD成绩出色。对于之前流传的英特尔驱动“作弊”问题，我们将“3DMark Vantage.exe”改名后，i5 661测试成绩果然大

幅下滑1200分，i3 540的情况也是类似。这是由于英特尔在驱动中加入了智能判断技术，当图形引擎的像素和顶点处理负载饱和时，CPU将通过DirectX 10几何引擎来帮助提升性能，3DMark Vantage软件就在其优化之列。从其驱动的INF文件中能看到，可用来优化的游戏包括《狂野西部》《失落星球》《英雄连》《孤岛危机》等，不过我们在1024×768与最低特效的设置下测试《孤岛危机》时，无论是否为游戏主程序改名，平均帧数均在38帧左右，看来此功能仍不完善。

回顾之前3DMark测试的作弊行为，都是以牺牲图像细节来换取测试分数提高，但英特尔通过处理器协助显示运算没有丢失任何图像细节，称之为作弊过于苛刻。笔者认为，在处理器与显示核心即将完全“融合”的今天，CPU参与图形运算是技术发展所需，只要英特尔能使驱动更为完善，令此功能具备更高的实用价值，测试成绩的分数便是实实在在的。

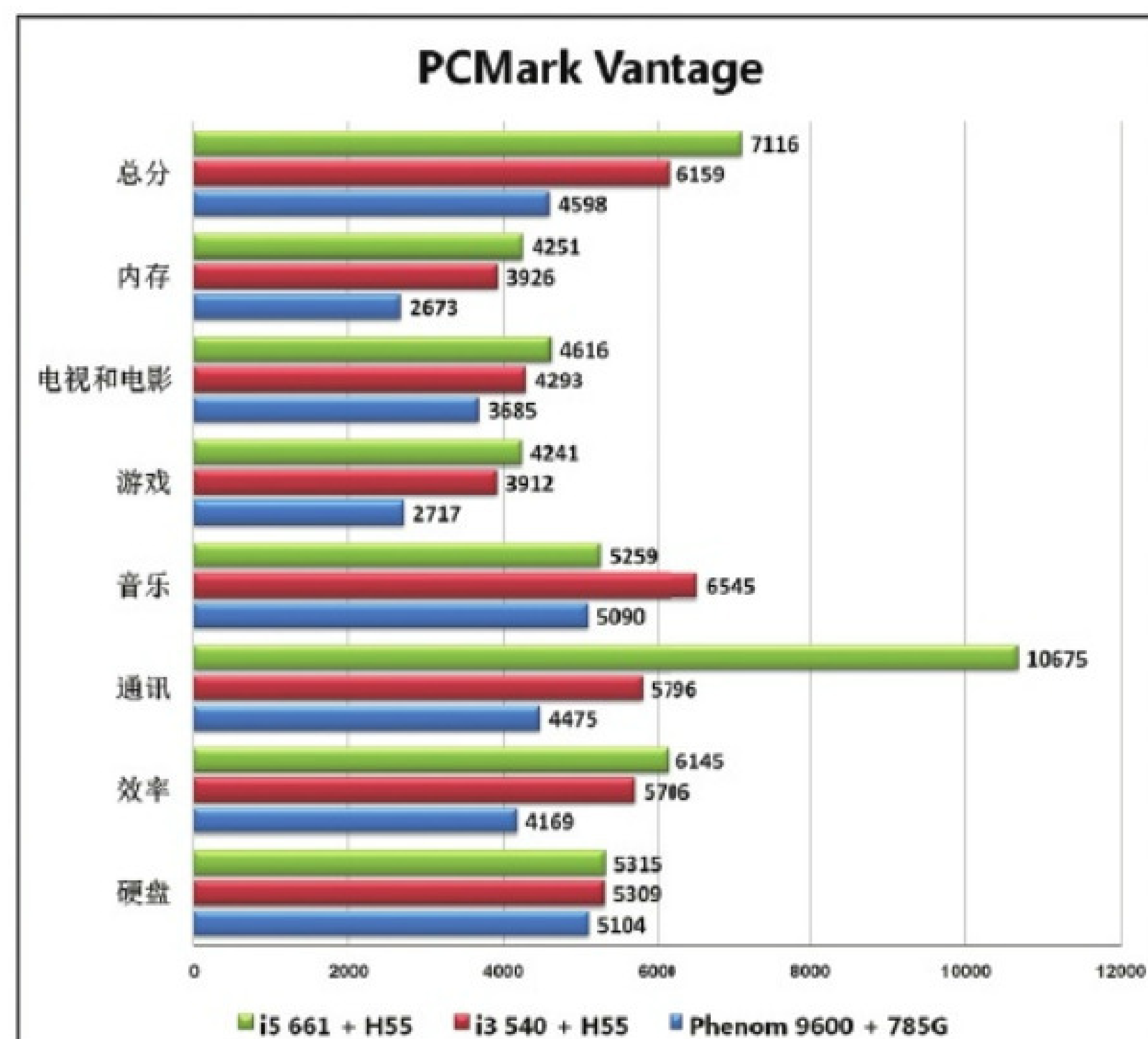
在多媒体方面，我们同时播放3部1080P分辨率的影片，GMA HD可同时硬解其中2部，处理器在应付剩下1部影片时的占用率不到20%，加上它还能输出次世代音频源码，因此我们认为Clarkdale处理器与H55芯片组是现阶段搭建HTPC最理想的配置。





整机性能测试

在PCMark Vantage测试中，AMD Phenom 9600与785G的组合大幅落后，根本无法与i5 661、i3 540抗衡。在发热量与超频性能方面，我们测试的i5 661处理器在风冷情况下可轻松超频至4GHz，完成wPrime稳定性测后的温度约在65℃。



总结 新旧交接，理念超前

AMD早在2006年就提出了“Fusion”概念，但至今还没拿出实际产品。虽然Clarkdale处理器没能实现CPU与GPU的真正“融合”，但至少Clarkdale让我们有理由相信，一颗处理器有能力完成CPU+GPU的工作，令人对英特尔的下一代产品更为期待。此外，GMA HD的游戏性能与上代GMA X4500HD相比有了提升，从曾经的“完全没法玩”到如今能在低设置下体验许多游戏大作，也称得上是难能可贵了。但如果你对整合平台游戏性能要求更高，建议等待预计在2010年中旬发布的下一代整合平台，其性能一定会得到进一步提升。

在本文截稿时，酷睿2 E8400的报价仍在1000元左右，而i3 530的价格仅为880元，性价比很高。可是32nm的i5处理器价格却有些尴尬，在i5 661与i5 750价格接近的情况下，相信多数人都会去选择原生4核的后者，毕竟已有很多价格可以接受的P55芯片组产品。但从英特尔对于H55的定位来看，其完全是为入门级市场量身打造，产品使用H55芯片组更易控制成本。所以我们有理由相信，在英特尔酷睿2 E、Q系列处理器清货完毕后，Clarkdale处理器与H55芯片组产品的性价比会渐渐显露。

对于日常应用与游戏，酷睿i5 661、i3 540完全有能力取代酷睿2 Q系列，淘汰酷睿2 E系列更是不在话下，英特尔的这次产品线更新是成功的。虽然在高强度的多核心运算上，Q8200仍宝刀未老，但真正能利用4核心做视频编码的用户并不多见，更何况Clarkdale在此方面并没落后很多。而且由于工艺改进，频率得到提升、功耗与发热量进一步降低，Clarkdale处理器的优势十分明显。如果你打算在近期购买英特尔处理器，我们认为应选择酷睿i3、i5系列，而不是即将淘汰的酷睿2 Q、E系列。P

可换镜头数码相机技术与消费指南

对于今天的消费者而言，数码相机早已不再神秘，相信很多朋友都在计划着购买自己的第二台乃至第三台数码相机。在有过使用经验之后，用户对于数码相机的画质、功能都有了更高要求，由此拥有大型感光元件、应用灵活性更高且功能丰富的数码单反相机开始越来越受欢迎。另一方面，相机厂家也积极迎合消费者的市场需求，不断降低数码单反相机的门槛，部分品牌甚至推出了便携性更佳的新一代电子取景式可换镜头数码相机。

日本CIPA公布的数据显示，2009年各类可换镜头数码相机的总出货量达到990万台，与2008年同期相比增长了2.3%，而便携式数码相机的出货量为9600万台，同比下降了12.8%。由此可见，可换镜头数码相机的市场正处于上升态势。然而，面对琳琅满目的产品和各种足以令人晕头转向的技术参数，新手们在选购前不免产生无所适从之感，笔者本着为买家答疑解惑并帮助大家理顺选购思路的初衷，撰写了这篇文章。

■上海 刘恩惠

分门别类说概念

可换镜头数码相机从取景方式上可分为单反、旁轴、电子三大类；从画幅区别上则可分为大中画幅、全画幅、APS-C画幅、4/3画幅四大类。我们就先从光路与画幅两方面入手，明确一些基础技术术语的概念，然后再单独谈谈镜头。

庖丁解牛——结构篇

这部分知识可能有些枯燥，但阅读之后，你会对各类可换镜头相机的结构特点有一个明确的了解。

●两块神奇的镜子——从什么叫“单反”说起

在很多人心目中，“单反相机”和“可换镜头相机”彼此完全可以划等号，这个理解显然是不全面的。事实上，“单反”只是可换镜头相机的一个组成部分。但同时又必须承认，“单反”是目前占据市场份额最大的一类可换镜头相机，所以我们还是要从“单反”说起，从它的命名来源说起。



反光镜

英语将此类产品称为“Single Lens Reflex Camera”，简称“SLR”，完整翻译过来就是“单镜头反光照相机”。我国内地习惯将之简称为“单反相机”，而港台地区则称其为“单眼相机”。在“单镜头反光照相机”这个全称中，“反光”是关键词，它所代表的是此类相机中不可或缺的一个机械组成——用于反射光线的“反光镜（也可称为反光板）”。

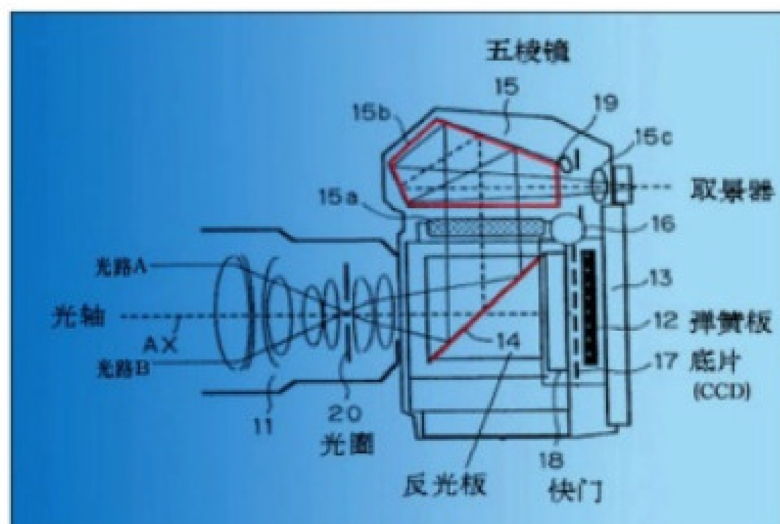


五棱镜

用过单反相机的人都知道，如果不摘下相机镜头前的镜头盖，拍摄者无法从取景器里看到画面。由此不难理解，单反结构本质上是用镜头来进行取景的。但要从取景器观看镜头捕捉到的画面，则必须通过单反相机内的反光镜和五棱镜（或五面镜）来实现，这是两块神奇的镜子。

图解单反相机的光路变化

光线从镜头前方进入；经过位于镜头后方的反光镜反射，在通过对焦屏和凸透镜后，到达机身顶部的五棱镜；最后通过五棱镜内的两次光路变化，画面显示在取景框内被人眼所看到。



单反相机工作原理

直接用镜头取景的好处在于没有视像差——镜头捕捉到的画面可以相对完美地通过取景器呈现于摄影师眼中，但反光镜和五棱镜却也带来了一些小缺陷。首先，拍摄时用户按下快门的瞬间，为了让位于反光镜后方的感光体获得光影信息，反光镜必须有一个升起再落下的动作。理

论上这个过程会导致快门时滞、取景器视线被挡并产生较大的声响。微弱的快门时滞基本可以忽略不计，但拍摄瞬间的取景盲区及较大的工作噪声是使用单反相机无法避免的问题。其次，倾斜安装的反光板以及位于机身顶部的五棱镜或五面镜，使得单反相机的机身体积普遍相对较大，在便携性上略有不足。与之相对，采用另一种结构设计的产品则完全没有类似困扰，那就是“旁轴相机”。

●“旁轴”——昔日的主流 今朝的贵族

在单反构架诞生之前，旁轴相机是市场上当仁不让的主流，它同样也可更换镜头。那么何谓“旁轴”呢？我们知道，在单反相机上，镜头、反光镜、五棱镜（五面镜）与取景器的中心位置都处于同一条轴线上，因此它是同轴式取景。旁轴恰恰是相对同轴而言的，也就是说，旁轴相机的镜头与取景器不在同一轴线上，彼此之间没有直接的光学关联。所以即便不打开镜头盖，旁轴相机的取景器同样可以看到画面，这是它与单反最简单的一个表面区别。

旁轴式取景有利也有弊——因取景器与镜头不在同一轴线、同一高度上，所以取景视野与实际拍摄视野存在一定像差，无法像单反系统那样直接做到“所见即所得”，只有部分高端机型才拥有自动视差补正功能。但它的优势也很明显——取景可视范围相对较大，按下快门后不存在取景盲区，而且不含反光镜、五棱镜这类占据设计空间的“累赘”，简洁的构造使旁轴相机在整体上具备体积轻巧、工作震动和噪声较小等优点。事实上，曾火爆一时的傻瓜式胶片机和一部分带有旁轴取景器的小型数码相机，都可视为旁轴相机的分支、衍生或变种。

取景可视范围更大有什么好处？

大部分旁轴取景器可以看到拍摄幅面之外的一小部分画面，而单反取景器往往只能看到拍摄幅面内甚至小于拍摄幅面的影像。相比之下，旁轴相机自然能让拍摄者更有预计性地把握瞬间抓拍的机会。

虽然“单反”与“旁轴”各有优点与不足，但自单反相机问世后，旁轴相机的市场主流地位逐渐被取代。主要原因在于单反构架在微距和远摄的取景精确性方面拥有旁轴结构无法企及的优势，因此更容易获得全面的焦段与远近皆宜的拍摄范围，进而使拍摄题材变得更丰富。不过旁轴相机也没有因为单反的普及而走向消亡，凭借自己在短视角与标准视角方面的成像品质优势及自身轻便又轻声的结构特性，成为纪实摄影与人文摄影的利器。



莱卡的旁轴数码相机M8

进入数码时代之后，虽然“旁轴式取景器”仍被应用于一部分便携式小型数码相机上，但纯旁轴构架的可换镜头数码相机则只有德国的莱卡公司仍在坚持开发制造。由于莱卡走的始终是高端精品路线，所以这类产品价格异常高昂，基本可视为与普通消费者绝缘的贵族化产品。好在，随着电子取景技术的兴起，兼顾单反与旁轴优势的结构革新已为时不远。

●电子取景技术兴起——单反构架面临新挑战

自1995年全球第一台搭载液晶屏的数码相机问世后，用LCD进行电子取景成为了数码相机的设计主流——通过镜头捕获的画面图像在经过光电转换后可以直接显示在机背的液晶屏上，从此光学取景装置不再是相机的必备组成部分。与此同时，EVF（Electronic Viewfinder，电子取景器）的出现则弥补了LCD取景强光适应性差的弱点。但早期的LCD或EVF取景在技术上都不够成熟，存在不同程度的延迟、色差、色偏、清晰度不高、耗电快甚至热噪点等问题。在这种背景下，数码单反相机的光学取景器反而成为其优势之一，更容易受到中高级与发烧级消费者的青睐。


光学取景器

当然，市场定位不同的单反相机，其取景器档次也是有差距的。譬如中高档产品一般采用造价高昂的五棱镜，而中低档产品则普遍采用与五棱镜造型相同但材质相对廉价的五面镜；五棱镜在明亮度上优势明显，在较暗的环境中也能获得良好的视线。此外，在取景视野范围和放大倍率两个指标上，不同档次的产品往往也存在比较大的差异。

什么是取景器的视野范围？

理论上，单反取景系统完全可以做到“所见即所得”，但有些时候我们从取景器看到的和实际拍摄所得的，还是可能存在范围上的偏差，这其实是就是取景器视野范围局限所导致的。一般而言，各个厂家只在自己的顶级旗舰产品上才安装可视范围达到100%的取景器，中档及入门级产品往往只有95%甚至更低，其取景范围自然比实际拍摄所得略小。

什么是取景器的放大倍率？

放大倍率是指取景器所见被摄体的大小与用眼睛直接观察被摄体大小之间的比值，单位是“倍”。这个数值越接近1（有些甚至超过1），那么取景时视觉上会感觉越宽大、观察被摄体细节越清晰。譬如0.95的放大倍率就比0.81的放大倍率更好。不过需要注意的是，只有在两款产品的画幅相同时，这种数据对比才有意义。

不过单反光学取景的优势已经越来越不明显。随着技术与工艺的进步，电子式取景在显示效果和应用舒适性上已大有改观，以至于过去几年间，可通过LCD直接查看画面的Live

View（实时取景）功能开始逐步在各个品牌的数码相机上趋于普及。兼顾光学与电子两种取景模式，使这类产品在易用性上更贴近普通用户；而且这一技术配合支持翻转功能的液晶监视屏使用，在某些特殊角度的拍摄取景时有很强的实用性。

在电子取景技术的日渐完善的背景下，单反构架已经开始受到全新设计模式的挑战。松下在2008年年底推出了世界上第一款不带反光板、五棱镜，直接采用电子取景并抛弃光学取景器的可换镜头数码相机，堪称是一次颠覆传统结构的大胆革命。2009~2010年，更多同类产品开始出现在市场上，概念也逐渐被消费者所接受。这类产品继承了数码单反采用大尺寸图像感应器的优点，但在抛弃了反光板、五棱镜之后，它们在外观体积上更为小巧、利于便携。虽然目前还没有任何依据可以断言这类产品有可能完全取代单反，但它向传统构架发起的这次挑战，已经开辟出一条全新的发展之路。



全球第一款不带反光板、五棱镜的可换镜头数码相机——松下DMC-G1

画幅篇

通过前面的解说，我们已经了解了可换镜头相机在结构上的演变发展过程，那么可换镜头数码相机的优势又主要体现在哪里呢？画幅是一个重要的切入点。

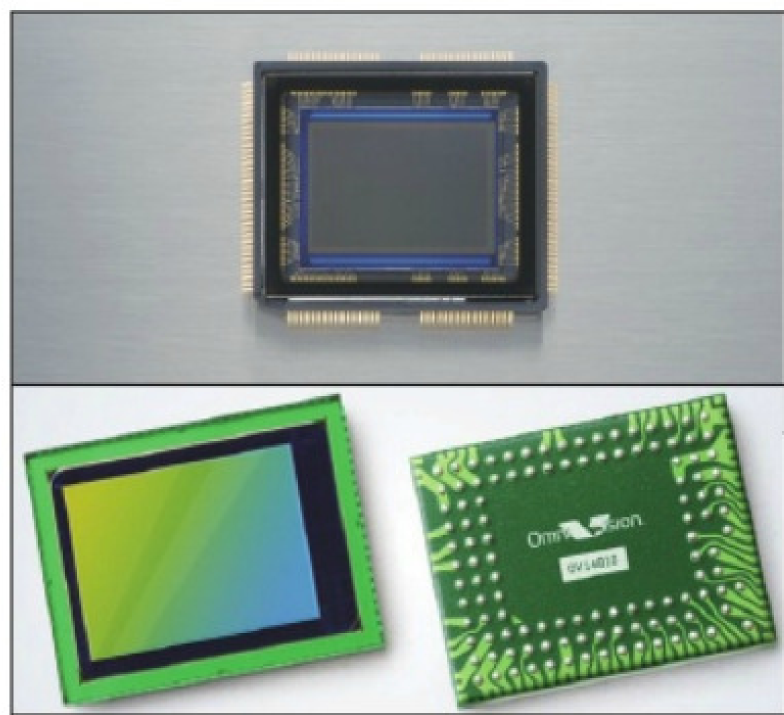
●图像感应器——从核心器件说起

我们知道，数码相机与传统相机最大的区别在于它不再需要使用胶片，那么数码相机是通过什么来获取图像信息的呢？答案是图像感应器，也被称为图像传感器、感光元件等，毫无疑问它是数码相机的核心电子器件。目前图像感应器主要分为CCD（电荷藕合器件）与CMOS（互补性氧化金属半导体）两大阵营。

图像感应器的工作原理

CCD和CMOS芯片的工作原理大致相同，都是基于光电二极管遇光后会产生强弱不等电流这一原理，利用光-电可转换特性，将投射在其感光面上的光像信息转换为与之成相应比例的图像电信号；随后，电信号经过放大和模/数转换后变为数字化图像信息，最终通过显示屏被人眼识别。

衡量图像感应器的两大技术技术指标是像素与尺寸。像素的概念其实不难理解，它其实是由感应器芯片上光电二极管的数量决定的。每个有效的光电二极管等同于一个像素点，1000万有效像素就意味着这块传感器上拥有约1000万个有效的光电二极管。像素的多少决定了一款数码相机所输出的图像文件的最大分辨率指标，譬如一款500万像素的数码相机的图像输出最大分辨率只能达到2560×1920（两者相乘后约等于4915200，接近500万），而一款1000万像素的数码相机则可输出最大3648×2736的数字图像（两者相乘后约等于9 980 928，接近1000万）。理论上，分辨率越高画面细节越丰富、越容易满足大幅面印刷的要求。


CMOS图像感应器

图像感应器的尺寸指标所对应的自然是芯片的物理大小——长多少、宽多少或对角线长度多少。在当今的数码相机行业内，小尺寸图像感应器主要应用于便携式小型数码相机（有时候也被俗称为“卡片机”“口袋相机”）领域。因为小型感光芯片所对应的成像圈较小，由此镜头口径乃至机身体积都可以得到对应比例的缩小，对于以便携性为主要诉求的小型机而言优势显著。而数码单反相机则普遍使用大中尺寸的图像感应器，一方面是为了与相对较大的镜头成像圈匹配，另一方面也是为了获得更好的图像品质。

需要明确的是，图像感应器的像素值与其物理尺寸之间并无必然关系，并不是像素越高的感应器尺寸也会越大。虽然在技术发展过程中，大尺寸感光元件凭借面积上的优势更容易获得高像素，但一直以来小型感应器的像素指标也没有明显落后过。这也造成一个无法避免的问题——当数码相机的像素值达到一定高度后，小尺寸芯片上的像素排列必然趋于密集，彼此间出现干扰的可能性就相应增大，这种干扰很容易对画面质量产生不利影响。此时大型感光元件的优势就很明显了——因为其尺寸相对较大，在同等像素指标下其光敏元件的分布相对稀疏，最终输出的画质自然比小型感应器上一个档次——宽容度、细节表现（尤其是暗部细节）更为突出。

●一寸面积一寸金——形形色色的画幅

数码单反相机的感应器尺寸并不是统一的，所以我们会听到所谓“全画幅”“APS-C画幅”“FX格式”“DX格式”这些专用名词，其实它们所对应的是不同尺寸的图像感应器。

所谓“全画幅”感应器指的是与胶片时代135相机所采用的胶片单张尺寸基本相同的一类图像感应器，大小在36mm×24mm左右，目前只有佳能、尼康、索尼的中高级机型才会采用这类感应器。而所谓“APS-C”感应器则是指尺寸与APS系统所定义的APS-C型画幅大致相等的那类产品；对此各个厂家所支持的标准在尺寸上略有细微差异——佳能采用的APS-C感应器尺寸通常为22.xmm×14.xmm，而其他品牌则普遍采用23.xmm×15.xmm的规格。这里需要特别说明

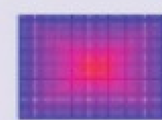
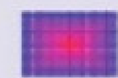
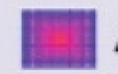
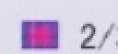
胶片时代的画幅概念

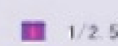
画幅概念并不是数码时代才有的。在胶片相机时代，不同规格单张尺寸的胶片对应不同的画幅。譬如135相机使用的胶片单张尺寸约为36mm×24mm，120胶片则通常是60mm×60mm。当时的135胶片相机属于小画幅相机的范畴。与之相对，拥有相对更大幅面的120相机则被纳入中画幅相机行列。1996年，当时行业内的五大公司曾联合推出过一种改进型的小型化胶片系统——APS，其画幅比135胶片更小。在数码化进程的冲击下，短命的APS系统迅速被市场无情地淘汰，然而APS规范所定义的两种画幅尺寸与其称谓（APS-C与APS-H）却在数码时代来临后在数码单反相机系统上被借鉴、沿用。

的有两点，1：尼康公司在画幅定义上有自己的特定称谓，将全画幅称作“FX格式”，将APS-C画幅称谓“DX格式”。2：佳能是迄今为止唯一设计并制造APS-H画幅数码单反相机的大厂，他们出品的APS-H感应器尺寸约为27.9mm×18.6mm，介于全画幅与APS-C画幅之间。

除此之外，数码单反相机中还有一个比较另类的流派——4/3画幅，奥林巴斯公司是其始作俑者。2003年，为了能在与佳能、尼康等传统大厂的竞争中脱颖而出，奥林巴斯牵头并开创了“4/3系统”规范，由此数码单反大家庭里多了一种与众不同的幅面——其4:3的画面长宽比不同于全画幅、APS画幅所采用3:2比例，而在感应器尺寸上则略小于APS-C，采用18mm×13.5mm的标准（部分型号的产品略低于此标准），其对角线长度经折算后为4/3英寸。“4/3系统”就是因为这两个指标而得来的。2008年经过更新后发布的“微型4/3系统”，虽然在结构设计方面做了较大调整，但在感应器尺寸标准上与原先的“4/3规范”相比没有任何变化。

通过图片展示的直观比较可以发现，便携式数码相机所采用的图像感应器，在尺寸上与数码单反相机的感应器相比实在小得可怜。而APS-C、4/3感应器与全画幅感应器的感光面积差距也非常明显。然而在全画幅之外，还有采用更大画幅感应器的数码相机，只不过那类产品通常被纳入专业应用范畴，不在本文讨论之列。一般来说，尺寸越大的感光元件制造难


全画幅感应器

APS-C画幅感应器

4/3画幅感应器

2/3英寸感应器

1/1.8英寸感应器

1/2.5英寸感应器

各种画幅图像感应器的尺寸差别

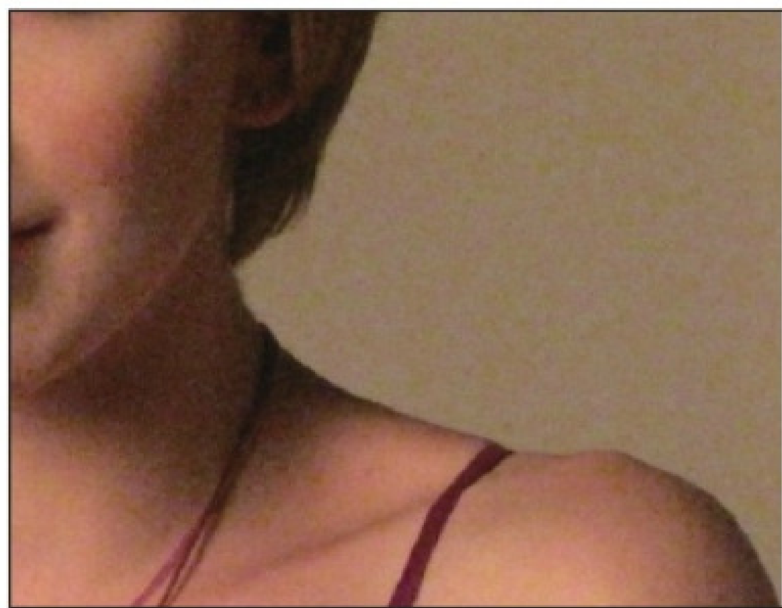
度和成本也相对更高，所以是“一寸面积一寸金”。

除了能获得更好的画质外，采用较大画幅感应器的相机在景深控制方面也更灵活。由于便携式数码相机采用较小的图像感应器并配以微型镜头，镜头的实际焦距很短，所以即便使用最大光圈拍摄，也难以产生“主体突出、背景虚化”的浅景深效果，这是其微型构造引发的“先天不足”。而采用较大感光元件的可换镜头数码相机则不会有类似问题，全画幅产品在这方面无疑具备最明显的优势。

●画质三要素——画幅、像素与感光度之间的关系

我们应该知道，如果从画质角度考虑，数码相机感应器的画幅该是越大越好，但像素却未必越高越好。在消费者的印象中，前些年各大相机厂商似乎特别喜欢在像素问题上做文章，产品的像素指标也一再走高，但在达到1000万级之后脚步逐渐开始放缓，这正是因为过高的像素对画面品质起到的是反作用，对于小型感应器而言尤其明显。

这里我们首先要谈到“镜头衍射”的概念，它是指光在传播过程中遇到障碍物、小孔或狭缝时，偏离直线绕过障碍物继续传播的现象。具体到数码相机应用领域，光在通过镜头光圈圆孔到达感应面后，感光元件可能会受到镜头衍射因素的影响从而导致成像分辨率下降。像素密度越大，镜头衍射问题越明显，越不适合用小光圈拍摄。加上镜头本身也存在小光圈成像能力下降的问题，所以数码相机在小光圈拍摄时画质下降的问题很常见，过高的像素更会起到推波助澜的不良作用。另一方面，过高的像素还会导致高感光度下画面噪点增多、细节损失等问题。


高感光度引发的画面噪点

什么是ISO感光度？

感光度是指胶片或图像感应器对光的敏感度，它是。在胶片时代，感光度取决于采用的胶片类型，如100度、200度胶卷就分别对应ISO 100和ISO 200的感光度，它们在化学成分上有所不同。到了数码时代，感光度是可以在相机上调节的，不同档次的数码相机所支持的感光度也不尽相同，本质上取决于图像感应器。感光元件通常用信号放大、叠加等方式来达到产生较高感光速度的目的。

高感光度有什么用？

通常来说，当光照条件严重不足时，摄影师必须用较大光圈配合较慢的快门速度才能保证画面曝光充分；然而手持拍摄时，慢速快门可能导致因为手震而产生画面虚糊；因此，在光圈不可能继续放大且没有条件固定机身的情况下，唯一的办法就是调高感光度。在手持拍摄夜景以及某些光线充足但又必须使用高速快门的场合（譬如拍摄体育竞技或野生动物的运动瞬间），为了确保充分曝光就会用到较高的感光度。

一般情况下，对于数码相机而言，感光度越低画面质量越高、细节与色彩损失越小。随着感光度的升高，信号放大、叠加等因素让光敏元件之间彼此产生干扰，由此催生了诸如噪点、杂色等影响画面的因素，影像画面的细节与色彩纯度随之下降。由此不难发现在大尺寸感光元件的先天优势——更大的感光面积使得光敏元件分布相对稀疏，互相产生不良影

响的程度也就有所降低。虽然部分厂商在不断尝试使用各种新技术（譬如富士的Super CCD EXR、索尼的Exmor R背照式COMS感应器）以期改善小型感光元件的高感成像品质并取得了一定成效，但大尺寸感官元件在这方面的优势还是比较明显的。

当然，像素是另一个关键的指标。虽然各大厂商如今基本都会在产品中加入后期降噪功能，但过高的像素会对高感光度下的画质产生影响依然是无法避免的技术难题。高像素和高感光度下的优良画质在某种程度上是“鱼和熊掌不可兼得”的，这一点在尼康的旗舰级数码单反相机产品线上可以得到证明——像素高达2450万的D3X最高等效感光度只有ISO 6400，而像素低一半的D3S（1210万）其最高等效感光度却达到了惊人的ISO 102400！



拥有10万级感光度的尼康D3S

长枪短炮——镜头篇

说完了机身方面一些重要概念，我们要把视线转移到镜头上来了；对于一部分考虑选购可换镜头相机的消费者而言，这才是最吸引他们的。

●镜头的第一指标——焦距

什么是焦距?

焦距是光学系统中衡量光的聚集或发散的度量方式，指从透镜的光心到光聚集之焦点的距离。对于数码照相机而言，焦距就是从镜片中心到感光元件成像平面的距离。

镜头焦距的标示单位是毫米。这个值越小，镜头所能涵盖的视野（视角）就越广、景象范围就越大，在透视关系上会加剧远近物体之间的距离感（近处物体显得更大、远处物体显得更小）；这个值越大，镜头所能涵盖的视野（视角）就越狭窄、景象范围就越小，但有利于将位于较远端的拍摄主体放大，同时让远近物体之间的距离看上去显得相对更紧凑。按焦距长短，相机镜头一般分为鱼眼镜头、超广角镜头、广角镜头、标准镜头、中焦镜头、长焦镜头（也称为远摄镜头）和超长焦镜几种。

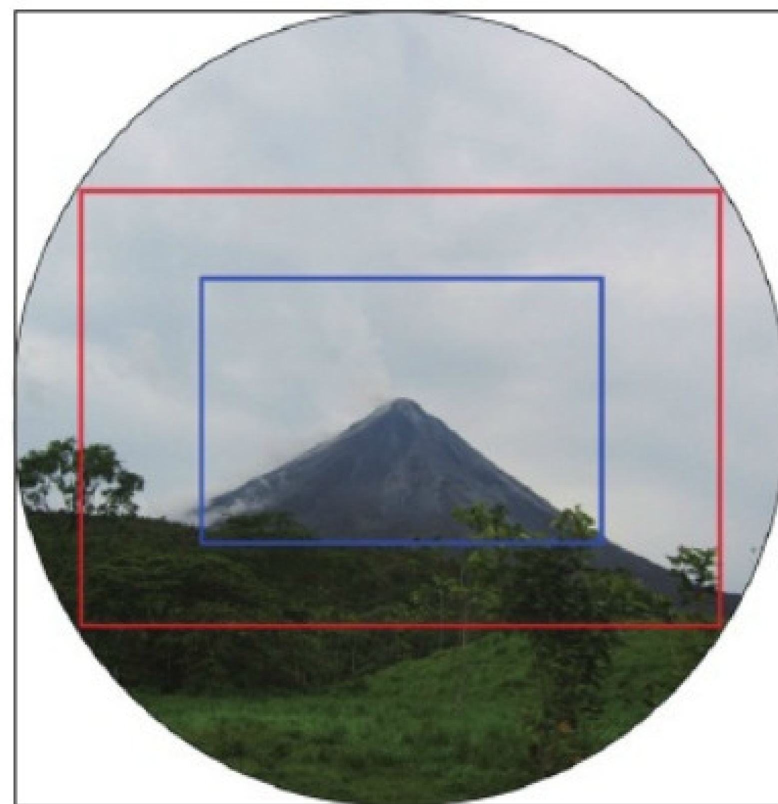

形形色色的单反镜头

不同的画幅下，不同焦距所对应的视野也不一样。对于135相机（其概念等同于35mm胶片相机和全画幅数码单反相机）而言，按照传统定义方式——超广角的焦距区间标准是12-20mm，一般广角则为24-35mm；而长焦的范围通常以70mm为下限、300mm为上限；300mm以上列为超长焦。对于镜头产品而言，焦距可调节变化的称为变焦镜头，焦距固定不变的称为定焦镜头。一般来说，定焦镜头的成像品质比变焦镜头好，但用起来不方便。变焦镜头一般分为广角变焦镜头（涵盖12-35mm区段）、标准变焦镜头（涵盖24-70mm区段）和远摄变焦镜头（涵盖70-300mm区段，少部分达到400mm）几大类。定焦镜头则有鱼眼、标准、微距、人像、超远等族群，对应不同的专用领域。

●等效焦距——不可不知的重要概念

通过前文的介绍我们已经知道，可换镜头数码相机有形形色色的画幅，不同的画幅对应不同的市场定位。与此同时，画幅的区别在技术上也会对镜头与机身的匹配产生影响。因为早先的镜头都是专为胶片相机设计的，那时不存在画幅区别的问题，但随着数码时代来临，这些镜头用在采用APS-C尺寸感应器的数码单反相机上之后，却产生了问题——镜头的成像圈没有被完全利用，由此画面视野被改变了！这就带来了一个所谓“等效焦距”的概念。

何谓“等效焦距”？首先我们要知道，在感应器方面，全幅与APS-C画幅在对角线长度上存在1.5~1.6倍左右的尺寸差。由于画幅大小与镜头成像范围之间的必然联系，因此这个源自感应器尺寸差别的参数同样也可作用于镜头，由此变成了一个重要的折算系数。举个例子，一支标称焦距为50mm的镜头其标准视角应为46度，但用在APS-C画幅相机上时，由于感应器较小的缘故，用户实际获得的视野范围是小于46度的。具体数值如何测算呢？将50mm乘以焦距转换系数（以1.5为例），结果为75mm。也就是说，50mm镜头使用在一款折算系数为1.5的APS-C画幅相机上时，相当于全画幅模式下75mm焦距所对应的视角，此时50mm镜头的等效焦距就是75mm。我们之前曾说过，不同品牌的APS-C画幅在尺寸上略有差异，因此对于佳能产品而言这个系数是1.6，其他品牌则通常都是1.5。当然，4/3与微型4/3系统的产品也同样存在类似的问题，由于4/3画幅相对更小，所以其转换系数是2。


全画幅镜头成像圈（红色）与APS-C画幅镜头成像圈（蓝色）对比示意图

需要明确的是，镜头的实际工作焦距并未因此发生实际改变。引入等效焦距的概念，只是为了在画幅多变的数码时代，各类相机能获得一个相对统一的参考、衡量标准。

●数码专用——关于小场像镜头

由于上述这个转换系数的作用，带来了一些问题，最显著的就是广角的缺失。一款24mm广角镜头在APS-C系统上的等效焦距是多少？24mm×1.5=36mm，视野范围缩小很明显。随着市场的扩大与消费者的需求，各大品牌纷纷研发出小场像专用镜头，譬如佳能的EF-S 10-22mm镜头，经过折算后其等效焦距为16-35mm，完全符合超广角视野的规格。这样一来，一方面顺利解决了APS-C、4/3画幅可换镜头相机缺乏专用广角镜头与之匹配的问题，另一方面镜头市场也被进一步细分。如今，佳能、尼康、索尼三大品牌都保持“两条腿走路”——对各自全幅镜头（通用镜头）阵容进行不断丰富改造、推陈出新的同时也继续着力研发新的APS-C画幅专用的小场像镜头。

不过需要留意的是小场像镜头存在兼容性问题。一般而言，这类小场像镜头是小画幅专用的，譬如佳能的EF-S系列无法正常使用于其全画幅及APS-H机型上。也就是说，如果消费者以后升级到佳能的全画幅机身，这



一款典型的小场像专用镜头

类小场像镜头可能就派不上用场了。尼康与索尼的情况稍好些，将这两个品牌的小场像镜头安装于它们各自的全幅机身上之后，可以正常拍摄，不过相机会自动选择以APS-C画幅模式工作，无法发挥全幅感应器的优势。反过来，大部分品牌的全幅镜头或称之为非小场像专用镜头，只要卡口标准一致，多可与APS-C机身搭档，只是不可避免地要损失一些广角。不过对于某些品牌的某些型号而言应该特别注意，如果选购取消了机身对焦马达的机身产品，那么只能使用那些内置马达的镜头才能实现自动对焦，使用自身不含对焦马达的镜头时，只能依靠手动进行对焦。

小场像镜头的识别？

各个品牌的小场像专用镜头在标识上都与通用镜头有所区别。佳能的通用镜头标识前缀为“EF”，而小场像专用镜头的标识前缀是“EF-S”。尼康则在自己的非全幅设计数码专用镜头中加上“DX”字样，以示“DX画幅专用”之意，便于与自家的全幅镜头有所区分。索尼用“DT”（digital technology的缩写）、宾德用“DA”作为各自小场像镜头的识别记号。至于奥林巴斯，他们为自己4/3、微型4/3系统开发的镜头都是专门设计的，分别为Zuiko Digital和M.Zuiko Digital系列。副厂镜头品牌中，腾龙会在自己的小场像镜头型号里加上“Di II”字样、适马的小场像标识则是型号字符串中的“DC”、图丽则与尼康一样用“DX”标明。

●毒在哪里？——简说“牛头”特性

说到镜头，这实在是一个无底洞式的话题，不单单因为牵扯的问题很多，也因为镜头消费本身也的确是一个吸金的无底洞。用户的追求是无止境的，镜头的玩法也多种多样，在这里只能站在替新手解惑的角度，简单介绍一些关于镜头毒性的关键指标。一同来来看看低档镜头与高档镜头，也就是老鸟们常挂在嘴上的“狗头”与“牛头”区别主要在哪里。

镜头是由一组组、一枚枚镜片组成的，这是其核心。高档镜头往往采用多片档次高级的镜片，这是“牛头”相对“狗头”最显著的用料优势，也是其售价高昂的主因之一。这类高档镜片主要包括萤石镜片和ED/UD/LD镜片（不同厂家对此有不同的简称，但其含义均为“低色散镜片”），它们都有提高镜头成像素质的功效，能一定程度降低色散和色差、提升锐度、抑制紫边。相对而言，使用萤石镜片的镜头为数不多，迄今为止它只出现在佳能少数顶级产品里，但各类普通低色散镜片还是很常见的，甚至在某些入门级镜头的镜组中也能见到它的身影。不过较高档的镜头往往采用多片超低色散镜，而低档型号相对吝啬一些。显而易见，镜片品质是一款镜头成像能力强弱的关键所在，也是彰显其价值的重要因素。


价格不菲的萤石镜片

最大光圈是另一个重要参数。我们知道，使用大光圈能获得更浅的景深。在光线条件不佳的拍摄环境中，大光圈也能获得相对更大的进光量，助摄影师一臂之力。更重要的是，厂家通常是以最大光圈系数来划定产品定位的。“光圈越大的镜头档次越高”，这即便不是绝对真理也肯定是一条常理。不过这句话有一个前提条件，不要拿变焦镜头去和定焦镜头比。因为两者结构上的差异使得后者更容易获得大光圈，以至于某些廉价定焦镜头的最大光圈系数往往远远大于价格数倍于自己的变焦镜头。

对于变焦镜头而言，高档产品的最大光圈通常是恒定的，而中低档产品则是非恒定的（譬如最常见的“18-55mm套头”，其光圈一般是“f/3.5-5.6”，意为该镜头在18mm广角端的最大光圈系数是3.5，而55mm长焦端的最大光圈则缩小为5.6）。恒定最大光圈的设计在用户使用手动曝光设置时更便捷，在使用最

什么是光圈？

光圈通常安装在镜头内并可调节大小，通过镜头内部多边形或圆型孔状光栅的面积变化来实现对光量的控制，最终决定了通过镜头进入感光元件的总光量。镜头的最大光圈指标用f值来表示，f值=镜头焦距/镜头口径直径。通过这个公式不难推算出，长焦镜头要想获得大光圈就必然要加大镜头口径，这就是为什么大光圈长焦镜头体积一般较为庞大而被戏称为“大炮”的原因。而在变焦镜头中，广角端的光圈系数相对更大也是基于这个道理。



光圈及光圈叶片

大光圈并进行变焦时，不会因为光圈浮动而影响画面的正确曝光。

此外，低档镜头在最大光圈时的成像质量往往很差，主要表现为缺乏锐度、画质绵软，将光圈往后收缩到一定程度时方能改善。而高档镜头虽然也存在最大光圈成像相对较弱的缺点，但下降水平不会像低档镜头那般明显。换而言之，假如对成像品质有所要求，那么入门级镜头的最大光圈往往"不可用"，而高档镜头的最大光圈则是"基本可用"或"勉强可用"。

总体来说，所谓"牛头"往往内置更高档的镜片、拥有更大的最大光圈系数、更快更宁静的自动对焦性能且采用更高档的内对焦或后对焦设计，同时往往带有更强大的图像稳定器。除此之外，高档镜头在制造工艺方面也往往更精致、更严谨，使用户获得更良好的操作手感的同时，一定程度上也更为耐用，部分型号甚至是全密封结构，能防水、防滴。就成像质量而言，理论上"牛头"无疑比"狗头"更容易拍出图像细节完美的好片，但这并不是毫无前提的。在中等光圈条件下拍摄，并将图像缩小到一定尺寸时，两者的区别或许仅仅在于色彩方面的细微差异，在中央成像区两者的细节表现力或许根本相差无几。但若你放大图像观察，"牛头"与"狗头"在边缘区域的成像锐度与画面细节就不可同日而语了。同时在大光圈条件下，高档镜头也无疑具有更全面的优势，在广角端或长焦端的几何畸变控制上也往往较低档镜头来得更有效。



一款典型的高档微距镜头

理性消费谈选购

在大致了解了可换镜头数码相机的各项技术要点之后，这一部分将结合品牌介绍和选购策略，最后为不同需求的消费者推荐几款有选购价值的产品。

家世渊源——品牌篇

自上个世纪六七十年代起，凭借着自主创新的开拓精神以及对德国相机长期效仿所积累的学习经验，日本逐渐成为世界上最大的照相机出口国并将这一优势保持至今，目前主要的可换镜头数码相机生产厂商都来自日本。佳能、尼康、索尼、宾得、奥林巴斯是目前这个领域公认的五大品牌，松下凭借与奥林巴斯在4/3系统的合作关系得以加入进来；理光则用自己2009年年底发布的创新产品GXR，开始了自己的闯荡；来自韩国的三星在几年前开始与宾得合作，并在最近独立开发出自己的可换镜头相机系统"NX"，从而成为了这个圈子里的新兴力量。除此之外，还有一些中高端的专业品牌以及前面曾提到的莱卡仍致力于可换镜头相机的研发，但结合本文所针对读者的实际需求，我们还是把注意力集中在上述几个日、韩品牌上。在对每个品牌进行一番简要介绍之后，我会把目前他们各自正在销售的可换镜头数码相机型号做一个罗列。

●佳能

佳能是如今数码相机行业的老大，他们涉足数码单反相机的时间虽然不是最早的，但凭借自己在胶片时代积累下的雄厚实力和丰富底蕴，在很短的时间内成为了市场的主导者。佳能的技术研发与生产制造能力涉及数码相机所有重要的核心元件，拥有最丰富的可选镜头群，产品定位与价格体系完善而丰富。

目前市售产品型号列表：

专业级——EOS 1Ds Mark III（全画幅）、EOS 1D Mark IV（APS-H画幅）
发烧级——EOS 5D Mark II（全画幅）、EOS 7D（APS-C画幅）
中端级——EOS 50D（APS-C画幅）
入门级——EOS 500D（APS-C画幅）、EOS 1000D（APS-C画幅）



佳能新旗舰EOS 1D Mark IV



尼康高端旗舰D3X

●尼康

作为佳能的老对手的尼康，综合实力同样不可小觑。产品定位同样全面。

近几年尼康一直紧追不舍，在数码单反相机销量上已经与佳能不分伯仲。尼康的镜头储备与佳能一样丰富，虽然没有独立设计制造图像感应器的能力，但其与索尼合作开发的新一代感光元件效果令人赞叹。

目前市售产品型号列表：

专业级——D3X（全画幅）、D3S（全画幅）
发烧级——D700（全画幅）、D300s（APS-C画幅）
中端级——D90（APS-C画幅）
入门级——D5000（APS-C画幅）、D3000（APS-C画幅）

●索尼

作为目前世界上最大的图像感应器提供商，在2006年完成了对柯尼卡-美能达的收购后，索尼得以成为数码单反市场的一支迅速崛起的新兴力量。虽然整体销量上还远远不及佳能与尼康，但在市场占有率方面进展明显，镜头储备也在逐步丰富。价格体系建设方面，还不够完善。目前最大的问题是，索尼的数码单反普遍不支持高清摄像功能，这方面相比其他品牌劣势明显。

专业级——DSLR-α900（全画幅）、DSLR-α850（全画幅、不在大陆地区销售）

发烧级——暂缺（由于DSLR-α700过于老迈并停产，后续机型又迟迟未出）

中端级——DSLR-α550（APS-C画幅）、DSLR-α500（APS-C画幅）、DSLR-α450（APS-C画幅）

入门级——DSLR-α380（APS-C画幅）、DSLR-α330（APS-C画幅）、DSLR-α230（APS-C画幅）



索尼全幅旗舰DSLR-A900



宾得K-7

●宾得

作为一家老资格日本光学品牌，宾得在胶片时代有过辉煌的历史。进入数码时代后，竞争力明显不足，被豪雅收购。迄今为止它尚无推出全画幅数码单反相机的计划，幸而它还是发布了几款非常有特色的APS-C画幅产品，尤其是最新的K-7和K-x，取得了良好的市场反馈。宾得的产品线并不丰富，但普遍具有较高的性价比，变焦镜头储备乏善可陈，但其定焦镜头广受赞誉和追捧。

专业级——无

发烧级与中端级——K-7（APS-C画幅）

入门级——K-x（APS-C画幅）

●奥林巴斯、松下

奥林巴斯无疑是市场中的一个另类，在可换镜头数码相机领域也长期被压制在一个比较尴尬的位置。但凭借微型4/3系统的成功，其市场前景颇被看好。在镜头储备、产品线建立等方面固然才起步不久，不过消费者对这类去掉反光板的微型可换镜头相机所表现出的强烈兴趣于购买意向让人们对奥林巴斯的未来充满期待。松下的对于这个领域的热情付出与所获成绩同样令人刮目相看，但又与奥林巴斯的努力密不可分，所以在这里将他俩视为一体。

专业级——E-3（4/3系统）

发烧级——E-30（4/3系统）

中端级——E-P1（M4/3系统）、E-P2（M4/3系统）、DMC-GH1（M4/3系统）、DMC-GF1（M4/3系统）

入门级——E-620（4/3系统）、E-PL1（M4/3系统）



奥林巴斯最新推出的E-PL1



理光创新的GXR

●理光

理光目前唯一一款可换镜头相机是他们的GXR。这是一个非常大胆甚至具有颠覆性的构想——机身上不含感光元件与图像处理引擎，而将这两者转移到可整体更换的镜头组件中。然而这样一来，为数码相机添置镜头的同时还要再购买一套感光元件和图像处理器，这对消费者的固有消费习惯是一次很大的挑战。此外，为了确保GXR系统体积的小巧，理光不得不在为其设计变焦镜头组件时在关键问题上予以妥协——采用面积较小的感光元件，无疑更削弱了这款产品的竞争力。

●三星

三星之前所推出的为数不多的几台数码单反产品都是与宾得合作开发的，销量和影响力都非常有限。三星虽然有自己的图像感应器技术，但在其他方面尤其是光学领域他们对于宾得的依赖性很强。为了改善这种状况，三星开始设计属于自己的相机构架，并终于在2010年年初正式推出了第一款电子取景式可换镜头相机——NX10。成绩固然可喜，但缺乏足够的镜头支持、相对较高的报价以及竞争同行咄咄逼人的气势是三星目前在数码相机领域不得不面对的问题。



三星新一代NX10

授人以渔——方法篇

面对琳琅满目的选购对象，该如何确定选购对象？这里教你一些策略。

●结合需求选品牌

虽然是可换镜头数码相机，但请记住，并不是任何镜头都能往相机上安装的。原因在于，各家的镜头卡口标准互相独立。也就是说，佳能机无法直接使用尼康卡口的镜头，反之亦然，尼康机同样无法与佳能EF卡口镜头直接兼容；各个品牌之间都一样。固然有转接环能够实现不同接口标准镜头的转换连接，但兼容性未必非常完美。也正因为这个原因，那些主要生产兼容镜头的副厂品牌，便不得不对一个镜头型号分别配以不同的卡口类型出售，以适应不同品牌的机身。不过，4/3与M4/3系统所崇尚的附件通用性正在试图打破单反行业的这一长期且顽固的传统，譬如奥林巴斯与松下的M4/3镜头便可互相通用。可惜目前这还只局限于少数几个厂牌，尚未形成广泛的市场效应。

正因品牌间存在壁垒，因此对于第一次选购数码单反相机的新人来说，更要慎重从事，因为一旦你选定了一个品牌那往往就意味着要选择这个品牌的一系列镜头和附件。面对那么多品牌，究竟该如何选择呢？笔者认为盲目追求大牌、盲目听从他人推荐都不可取，结合自己实际应用需求是最关键的一点。譬如对数码单反有高清摄像方面的需求，那么索尼的产品显然是不符合选购标准的。如果希望今后添置镜头的选购余地能大一些，那么佳能和尼康会是比较稳妥的选择，毕竟这两大品牌的市场占有率最高，不但产品线丰富而且被老用户淘汰下来二手镜头数量也会相对较多。如果自己缺乏后期PS处理能力，但又希望照片效果能丰富多样，那么选择宾得或奥林巴斯的产品才是上策，因为它们的新一代产品都具备简单好玩的数码艺术滤镜功能。总而言之，对于自己的要求做到心知肚明，能走不少弯路。



品牌并不是选择产品的唯一标准，大品牌往往代表着全面的产品线和良好的口碑，但却并不一定适合所有人。相对而言小品牌则愿意提供许多个性化的功能

●机身品质有讲究

一些消费者有这样的困惑，某品牌的中档机与入门机在像素、感光度范围等主要机身指标上参数基本相同，然而它们之间还是有明显的价格差距，那么两者在性能上究竟有哪些不同呢？一般而言，入门级产品和中高档产品的主要性能差异体现在自动对焦模块的档次、液晶屏尺寸及显示效果上。此外，除了我们之前提到过的取景器差异，剩下的就是机身材质及外观工艺等方面的问题了。

按传统的设计理念，越是高档的单反相机越是采用坚固的机身设计与优质的用料（通常采用金属合金骨架），并拥有较为宽大的外形尺寸。相反，低档次产品的机身尺寸普遍偏小，并采用工程塑料作为机身的材质，在外壳蒙皮面积上也相对高档机型存在一定程度的缩水。所以入门级单反往往让人觉得握持手感欠宽松，且美观度也逊色不少。但是这种紧凑型设计同时也带来了便携性上的优势，占地面积小、背在身上也通常不重，虽然手感可能不是最理想，但毕竟并非全是缺点。对于用户来说，选择什么档次的机身还是要结合自己的预算才好。

不过有一个问题是不可以被忽略的，那就是快门寿命的问题。千万不要以为单反相机的快门是无限寿命的！越是低档的机型快门寿命越是短，只不过衡量其寿命的指标不是时间，而是开闭次数。以佳能为例，如今最高端的机型标称快门寿命为30万次，中档机型标称10万次，低档机型则在4~5万次左右，其他品牌也大致与之相当。虽然这些都是理论上的数据，并不意味着快门一旦到达了那个极限数字就一定会报销，也不代表在极限数字以内就肯定不会出现问题，但我们姑且可以将之视为一个参考，且快门使用次数越接近标称寿命，越容易产生曝光时间精度上的下降。所以，如果希望自己的相机耐用性更好，还是尽可能选购中高档机身。

自动对焦模块

自动对焦模块是数码单反相机必不可少的组件，而新一代采用电子取景的可换镜头数码相机已不再需要它。衡量自动对焦模块的档次的标准是自动对焦点的数量与对焦点精度，目前一般的入门级产品采用的模块拥有9~11个自动对焦点，发烧级产品则可能达到40~50个。自动对焦系统的性能越好、精度越高，越方便使用者的拍摄，不但利于在高速抢拍中正确捕捉焦点，同时也相对更利于画面构图。

●镜头搭配说详细

由于可换镜头，因此选购这类产品时在镜头搭配灵活性方面是很自由的。虽然对于入门级消费者而言，选择套装组合是最省心的办法，也符合大多数人的基本诉求，但事先考虑更周全一些可能会避免未来产生不必要的重复投资。

厂家为中低档APS-C或4/3画幅机身所选配的套装镜头，在焦段上可满足大部分用户最基本的需求。套装镜头一般都是“标准变焦镜头”，这类镜头都含有14-18mm（均等效于27-28mm左右）的广角端；其望远端一般在42-55mm左右，等效于82-88mm左右，甚至部分中档标准变焦镜头望远端焦距超过100mm。这样的焦段范围，大致涵盖了日常拍摄最常用的视野范围，风景、肖像、人文等题材都可适用，而且具有相当好的应用灵活性。如果想拓展自己的拍摄范围，那么在套头之外再选购一支入门级远摄镜头也是有必要的，各个品牌基本都有此类产品可选；如果恰逢厂商推出高

性价比的“双镜头套机”组合，那就更合适了。

不过频繁切换于两支镜头之间，并不是每个人都乐于接受的。如果觉得这么用不方便，想兼顾焦距与便携性，那么可以考虑是否有必要放弃套装镜头，转而直接选择单机身并为其选配一支“一镜走天下”头（也被称为“旅游头”）。这类镜头原厂与副厂都有涉及，且副厂往往提供更丰富、廉价的选择。“旅游头”一般拥有18-200mm左右的焦距（在APS-C画幅上约等效于28-300mm左右），部分型号的长焦端已经可以达到270mm（在APS-C上的等效焦距超过400mm），售价则普遍在3000元以上。值得注意的是，“一镜走天下”的拍摄效果在某些焦段未必能超越双镜头组合，价格方面也往往不如双镜头组合来得实惠，所以用户选购前要结合自己的情况综合考虑——你更注重便携性还是更注重性价比？

> **“一镜走天下镜头”有什么缺点？**
>
> 从设计上讲，要保证画面品质、控制几何变形，变焦镜头的光学变焦比最好不要超过3倍；纵览35mm相机变焦镜头领域两大最经典的焦段范围：24-70mm、70-200mm，基本都遵循了这一标准。而对于变焦比较大的“一镜走天下镜头”，往往存在广角端畸变严重、长焦端画质下降明显等缺陷。

丰富多彩的镜头世界还有其他各种各样的诱惑。譬如拥有广阔视野并能制造出强烈视觉冲击力的超广角镜头，能捕捉并体现微观世界之美的微距镜头，拥有强烈背景虚化能力的大光圈定焦镜头等。对于有兴趣深入把玩的用户，可以凭自己的爱好逐步涉及，也可以考虑和大多数过来人一样，从添置一款廉价的高性价比大光圈定焦镜头开始。对于新人而言，因为不很清楚自己到底喜欢拍什么、擅长拍什么，但又总想都尝试一下，所以我个人的建议是先走中低端路线以凑齐焦段，而不要盲目追求镜头的档次，待明确自己的需求之后，再考虑选择档次更高的“牛头”，这样可以避免经济开支超过自己的承受范围。

●投资比例分明晰

在目标明确、资金充裕的前提下，选购一款满意的产品自然不是什么难事，然而大多数时候，作为普通消费者的我们是很难“潇洒”起来的。所以经常有人被这样的问题困扰——我就这点钱，要同时买下一台性能理想的机身并为它配上一支“牛头”显然是不太可能了，那么在预算内我该更重视哪一方、将就哪一方呢？换而言之，是机身重要还是镜头重要？

这当然要具体问题具体分析，但大体上，笔者更倾向于重视镜头。因为从本质上，数码相机的机身属于电子产品，更新淘汰速率很快。而镜头属于光学产品，只要使用保养得到，可以一直长期使用下去。所以在镜头上多花点银子，不太可能吃亏。事实上，如果不介意紧凑型机身在握持手感方面的局限、对自动对焦功能也没有特别偏执的要求，同品牌问世时间相近的入门级产品和中档机型在画面品质上的差距并不会非常显著。而相比之下，两支不同档次镜头所显现出的效果差异，则会比较明显。

入门级机身推荐

宾得K-x
参考价格：3800元（机身）









宾得K-x是一款非常出色的入门级产品，拥有1240万有效像素，可支持720P高清视频拍摄。这款相机功能全面，支持面部自动识别对焦功能，并提供了丰富的拍摄模式和数码滤镜。K-x性能优异，操控性超过同级产品，机身防抖技术非常实用，画质表现也较突出，甚至在高感光度等个别项目上可与高一级的机身比肩。K-x还是目前数码单反相机中体积最小的，同时还具备四种色彩可选（白、红、蓝、黑，包括对应的同色套装镜头），对女性用户也很有吸引力。

宾得的镜头系统偏重体积小巧、做工精良的定焦镜头，其焦段之丰富、定位之全面远超其他品牌，性价比也很不错。相对的，宾得在变焦镜头方面则略显弱势，数量和种类远不及其定焦镜头，性能方面也不占优势。另外，K-x的取景器不提供对焦点提示功能（即合焦之后无“小红点”显示），这一点需要用户注意。



佳能EOS 500D
参考价格：4500元（机身）

佳能EOS 500D是典型的“全能选手”，不仅拥有入门级产品中最高的1510万有效像素，还可支持1920×1080@20fps和720P两种规格的高清视频拍摄。EOS 500D的成像质量不错，秉承了佳能一贯柔和细腻的风格，加上种类丰富、数量庞大的镜头群，可以满足不同用户的应用需求。这款产品采用可充电锂电池供电，并可选购原厂电池盒兼竖拍手柄。另外，佳能在EOS 500D之上还有多款更高级的机身可供选择，对有志于摄影的用户来说升级灵活性较高。P



头牌新闻

老牌多媒体音响企业“漫步者”2月5日中小板上市

■本刊记者 罗宾

国内多媒体音响企业深圳市漫步者科技股份有限公司人民币普通股股票于今年2月5日正式在中小企业板上市交易。其股票代码为002351，发行股本为3700万股，发行价格为33.50元/股。这也是首支在A股市场IPO的多媒体音响企业。漫步者创建于1996年，一直从事多媒体音响的研发、生产和销售，不仅在市场上创造和树立了自有品牌，同时还建立了一套成功的销售模式。



漫步者总裁张文东先生在上市新闻发布会上讲话

进入2000年后，漫步者的多媒体音箱销量就已达到全国第一。2008年以来，漫步者连续获得德国红点设计大奖和CES设计大奖。凭借优秀的设计能力，漫步者在六大洲建立了销售渠道，共有50家境外区域独家总经销商，形成了国际销售网络，产品进入全球50多个国家和地区。2008年，漫步者销售额排名同行业世界第三，进入全球顶级玩家行列。但即使如此，漫步者仍是定位于以国内市场为重点的音响企业。2009年，漫步者在金融危机的影响下没有出现萎缩情况，并且还实现了部分增长，这无疑也给予投资者以信心。

据“漫步者”公司招股说明书宣称，本次上市募集资金将用于4个重点项目的建设，其中包括年产860万套多媒体音箱项目，年产270万套高性能耳机系列产品项目，全球营销网络建设项目，以及音频技术中心建设项目等4个项目的建设。其中，全球营销网络建设项目将于2～3年内完成，其余的三项则在1～2年内完成。上市成功后，漫步者将有可能凭借庞大的资金、技术基础以及渠道销售能力继续拉大与其他音响企业的距离。P



硬件店

联想AMD携手推出消费类笔记本

2010年1月28日，联想、AMD携手在京举办主题为“混合视动力 开启网络新视界”的新品发布会，推出采用AMD笔记本电脑平台的联想G455A笔记本电脑，并宣布以联想淘宝网旗舰店为平台对G455A展开首发。这款基于AMD VISION技术的G455A，是AMD与联想在消费笔记本领域的首次合作，联想籍此推出差异化的解决方案，进一步强化产品竞争优势，激活更大的笔记本市场潜力。G455A搭载了AMD新一代的主流笔记本平台（代号“Tigris”），通过AMD独有的VISION技术，显卡能自动帮助CPU工作提升整机性能，从而实现二者的协同优化，带来强劲的混合视动力，综合性能比上一代平台大幅提升。联想G455A采用的ATI HD4550独立显卡，支持DX10.1和UVD2（第二代UVD）高清硬解码技术，使图形处理能力大大提升，实现1080P高清视频的流畅播放，让G455A笔记本电脑在视频的流畅度、清晰度、色彩饱和等方面获得提升。



在会上联想、AMD双发代表共推新品

苹果正式发布iPad

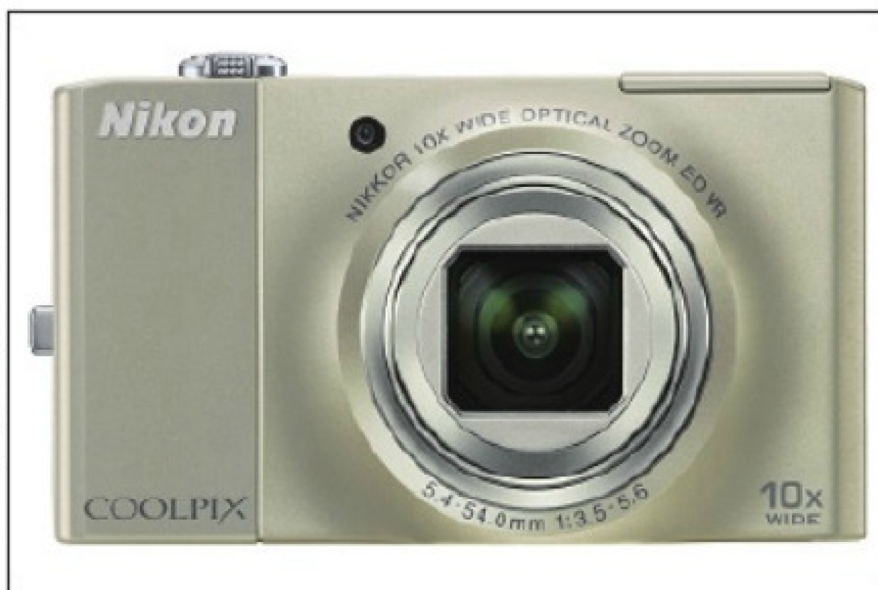
2010年1月27日，苹果推出iPad——一款用于浏览网页、阅读和发送电子邮件、欣赏照片、观看视频、聆听音乐、玩游戏、阅读电子图书等功能的产品。iPad反应灵敏的高分辨率多点触控显示屏可让用户以与应用程序和内容真实互动。iPad只有0.5英寸厚和1.5磅重，比目前的笔记本电脑或上网本更轻薄。iPad包含12种专为其设计的全新创新应用程序，并且几乎能运行App Store中的全部140 000多个应用程序。预计在3月底，苹果将以499美元（16GB）的价格在部分国家正式销售这款产品，关于何时在中国市场正式销售，苹果公司表示目前尚无确定计划。iPad包含12种新一代多点触控应用程序，每个应用程序均能以纵向和横向模式运行，当用户向任何方向旋转iPad时，都会自动进行动画视图切换。在iPad的大屏幕和接近全尺寸的虚拟软键盘上阅读与发送电子邮件既有趣，又简单。用户可以从Mac、PC或数码相机导入照片，把它们整理成相册来观看，使用iPad的经典幻灯片欣赏和共享它们。以高清模式观看电影、电视节目和网络视频，或者在聆听音乐收藏的同时翻阅从苹果的全新iBookstore下载的电子图书。关于该产品的更多评论，请见本期专栏。



尼康2010年春季COOLPIX新品发布

2010年2月3日，尼康8款新型COOLPIX轻便数码相机全球同步亮相。这8款轻便型数码相机分别是融合高倍变焦和超薄外形于一身的S8000，拥有超快响应速度的

S6000，配备高分辨率触摸式显示屏的S4000，提供超薄机身和丰富色彩款式的S3000，实现26倍超大光学变焦的P100，15倍大变焦、快捷且耐用的L110，以及通过简便操作即可拍摄美丽照片的L22和L21。这些机型基于尼康EXPEED数码影像处理概念而开发，且都配备尼克尔镜头和减震功能。高倍变焦、缤纷色彩以及精巧外形。



戴尔推出迷你尺寸游戏利器:Alienware M11x

2010年2月5日，戴尔在其中国官方网站上发布Alienware M11x游戏笔记本电脑。这款11英寸大小笔记本电脑曾在2010国际消费电子产品展（CES）中备受关注。Alienware M11x将15英寸笔记本的强劲游戏性能浓缩在11英寸的设计之中，并将重量降低至4.5磅。采用英特尔酷睿2双核SU7300处理器和拥有1GB显存的NVIDIA GeForce GT 335M独立显卡，并可选装256GB固态硬盘。据悉这款产品的起售价为12 999元，可根据用户自定义配置调整价格。本刊将于近期对这款产品做进一步报道，感兴趣的读者请关注相关栏目内容。



“思源·AOC彩虹计划2009年度十佳优秀援教教师”颁奖典礼在京举行

2010年2月4日，以“理想·责任·感恩”为主题的思源·AOC彩虹计划大学毕业生支援贫困地区教育事业激励行动“2009年度十佳优秀援教教师颁奖典礼”在北京举行，来自全国9个省（自治区）的10名为贫困地区教育工作做出突出贡献的大学毕业生援教教师当选，来自教育部、中华思源工程扶贫基金会、新浪公益频道的领导和艾德蒙科技AOC品牌中国区市场总监段文学出席颁奖典礼。此次“十佳优秀援教教师”是来自江西省横峰县龙门畈乡上海收藏希望小学的陈芳、四川省宜宾市宜宾县一中的游艳等。



颁奖嘉宾与获奖教师合影



软件圈

金山毒霸推出贺岁版界面

虎年春节前夕，在广大网民尽情享受各式各样的贺岁大餐时，金山毒霸贺岁版也悄然上线。一改传统杀毒软件的严肃风格，金山毒霸贺岁版增添了几分喜庆的气氛，蓝色的产品色配上红色的灯笼、鞭炮，显得格外醒目。这一版本还特别针对春节期间危险热点安全问题集成了上网防护更加全面的金山网盾3.0、U盘病毒专杀等功能。据介绍，金山毒霸贺岁版即金山毒霸2009互联网安全组合装贺岁版（SP2），金山毒霸2009的用户可自动免费升级至贺岁版，非金山毒霸的用户可直接登陆金山安全网站进行免费试用。





网络帮

人人网开放平台2009年度风云榜揭晓

2010年1月27日，由行业专家、广大用户共同评选出的人人网开放平台2009年度应用程序风云榜在北京揭晓，本次活动旨在褒奖具有创新精神、商业潜力、给用户带来良好体验的第三方开发者，千橡互动集团首席运营官刘健表示，人人网的开放理念能充分发挥SNS的Web 2.0特性，为用户带来更丰富的应用，也为第三方开发者提供了优厚的分成。本次8个奖项及获奖应用程序分别是：最受欢迎应用奖《开心农场》《阳光牧场》《幸福厨房》，最佳产品创意奖《你画我猜》、最佳视觉设计奖《泡泡鱼》、最具商业潜力奖《阳光牧场》、最佳运营奖《开心宝贝》、最佳手机版应用奖《荣光医院》、最有潜质新产品奖《宝石迷阵闪电风暴》、最佳工具应用奖《巴别小精灵》。



获奖的程序开发者上台领奖



晶合快评

三网融合与移动收购腾讯

■晶合实验室 辰烽

三网融合目前已经是千真万确大势所趋的事情了。在年初，国务院总理温家宝主持召开的国务院常务会议上，就已经做出决定，要加快推进电信网、广播电视网和互联网三网融合。温总理还在会议上指出，目前我国已基本具备进一步开展三网融合的技术条件、网络基础和市场空间，加快推进三网融合已进入关键时期。会议提出了推进三网融合的阶段性目标。2010年至2012年重点开展广电和电信业务双向进入试点，探索形成保障三网融合规范有序开展的政策体系和体制机制。

移动收购腾讯目前则仅仅是一种传言和猜测。故事的起源则是在三网融合的大背景下，在2009年的最后一天中国移动总裁王建宙到腾讯深圳总部进行了访问。及至2010年2月，中国移动总裁王建宙在达沃斯年会上接受央视采访时又透露出，“不排除收购一些互联网公司”。虽然如此，王总裁又表示“不可能全部都来收购。比较共同的意见就是采取合作的方法，因为我们毕竟不是其他行业的专家，我们可以通过合作，当然适当的自己会涉及到一部分其中的工作，以及做一部分的收购，这也是可能的。但是总体而言，一定是采取合作的方法。”后来又有中国移动的发言人出来辟谣，表示中国移动无意收购腾讯。



毁灭支撑腿的辰烽

这两则消息看起来都很大，一个是总理关心的国家大事，一个是全球500强企业可能涉及上千亿的资本游戏，与我们这些平常心的平常人都是比较遥远和缥缈的事情，但仔细想想，才发现这些原来将涉及到自己生活的最细微处。三网融合究竟谁融合谁，怎么融合，好像也不是我辈所思所想，以及力所能及的事情，但是想想如火如荼进行中的互联网及手机信息的整顿，从BT被关到用手机发黄段子违法；中国移动暂停了所有合作伙伴WAP类业务计费；中国联通将暂停未承诺打黄SP企业合作业务。你难道还没感到三网融合的前奏就已经这般波澜壮阔了么？其实这不难理解，大家都说CCTV太“CCTV”，其实CCTV也不想“CCTV”，都是一个脑袋两个眼，人家也不傻，但是CCTV那是国家的电视台，新闻媒体是政府的喉舌，是意识形态宣传的重要工具，他必然要承担着宣传教育的重要职责。而互联网呢，就像孙猴子一样从石头缝里自生而出，又不见自灭的一天，从头就没有家教，以致无规无矩，倡乱作怪。现在要融合了，不说压在五行山下，就是用紧箍咒来管制一下，也绝对是必要的。

再说到移动收购腾讯，有人说会，有人说不会，网上早就吵翻了天，我也就不想拷贝粘贴了，大家有兴趣可以自己去看，但我想说的是，腾讯是什么？QQ有着10亿注册用户（我相信很快就会超过我国人口），同时在线人数突破7000万，换而言之，腾讯通过弹出窗口发布的新闻，瞬间就能传遍全国各地的7000万人，大家想想2008年汶川地震有多少人是通过QQ的弹出新闻在第一时间知道的消息，这种新闻传播速度和舆论导向至少在年轻人群中已经比CCTV还CCTV了。腾讯的Q币发行总量目前还是个未知数，但是“虚拟货币”这个听起来很美但是却可能带来麻烦的名称，已经引起了国家领导人和央行的关注。国家的相关部门其实已经多次对虚拟货币的问题开会研究，并出台了一些初步的管理办法。比如去年出台的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》，就是由中国人民银行会签，文化部、商务部发布的规定。从目前掌握的资料来看，腾讯游戏虽然还是仅次于盛大游戏的中国第二大游戏运营公司，但他作为媒体从其他网络游戏运营商手里获取的网络游戏广告绝对是全国第一，远超网络游戏咨询平台的17173，更遑论平面媒体。更何况腾讯还自称是中国访问量最大的门户网站，如此庞大的网络巨头，假如有一天被黑、被控制、被利用，将是怎样的后果呢？作为一家上市公司，被收购也许很应该。

最后抄一段《光明日报》的报道，对三网融合做一个全面的解读：国家发改委经济体制与管理研究所研究员史炜：“要真正推进三网融合，必须进行创新，首先是运营体制、竞争体制、监管体制的创新，做到有的放矢地创新。此外，国家有必要做出统一规划。在信息化建设和通信信息业务发展上，决策层要对广电和电信各自的优势进行划分，在此基础上制定相应的鼓励政策和监管条例。”“在三网融合时代，广电进入电信的重点在于丰富信息市场的内容和传播渠道，发展接近于大众的视频网络和相关的业务平台，发挥数字电视与IPTV的互补，推动有线电视基于互联网和PC网的融合业务。同时，将手机电视业务的内容服务全面对电信运营商放开，让电信运营商发挥其基于通信网络宽带业务的延伸服务，避免两者在手机电视领域的撞车和无意的竞争。同样，电信运营商的创新体制一定要打破对广电做基础电信业务的封堵，放开存量市场，利用广电、互联网的融合资源发展新的增量市场。”

名词解释：三网融合是一种广义的、社会化的说法，在现阶段它并不意味着电信网、计算机网和有线电视网三大网络的物理合一，而主要是指高层业务应用的融合。其表现为技术上趋向一致，网络层上可以实现互联互通，形成无缝覆盖，业务层上互相渗透和交叉，应用层上趋向使用统一的IP协议，在经营上互相竞争、互相合作，朝着向人类提供多样化、多媒体化、个性化服务的同一目标逐渐交汇在一起，行业管制和政策方面也逐渐趋向统一。三大网络通过技术改造，能提供包括语音、数据、图像等综合多媒体的通信业务。P

漫画作者：suns

优游网书

大众特报

绿色征途

ls.ztgame.com

深度揭秘

《绿色征途》三大副本

宜将剩勇追穷寇，不可沽名学霸王

《绿色征途》国战技巧小析

玩家心得

不花一分钱，也做《绿色征途》强者

深度揭秘《绿色征途》三大副本

曾几何时，玩家在游戏里为了抢一两只Boss而大动干戈，为获得一两件稀有道具而反目成仇。毕竟玩游戏是玩休闲娱乐不是玩仇视发怒，为此各大游戏相继引进了副本这个概念。

有了副本，每人都有自己独自杀Boss的机会，在一个外人不可干涉的小空间内单人或者和好朋友一起刷Boss，获得的物品没人和你抢，完全属于己方。由此而带来的游戏快乐也就更多了。

一、副本特色简介

《绿色征途》开启测试数月来，相继引入了大量的新元素，其中就有副本。与其他游戏的副本不一样，《绿色征途》的副本一改“清小怪、躲陷阱、打Boss”的传统流程，根据玩家需求制定了不同的特色。目前在《绿色征途》中一共有三种副本，分别为掉宝副本、经验副本和十二生肖Boss挑战副本，玩家可以一目了然发现这些副本的特色，那就是想要什么就去打什么副本！

掉宝副本每天可以开启三次，有探宝令的话可以继续开启，每次有1小时时间，主要是通过击败副本中的蓝色、黄色和绿色Boss来获得白色品质、蓝色品质、黄色品质以及绿色品质的非绑定装备，同时掉宝副本中的Boss还会随机掉落各类稀有道具，如天外陨石（提高装备耐久度上限）、各类魂魄石、灵魂魂魄、固本培元珠、洗髓宝珠……等等非绑定物品。

经验副本每天可以开启一次，持续时间1小时，玩家在该副本主要获得的是经验，该副本推荐玩家将队伍组满再进入，1小时内击败各类怪物可获得不同的经验，效率绝对比跟一大堆玩家抢怪快。

12生肖副本不是每天都可以做的，一般规定在每周的周五才可以做，一周只可以做一次，届时95级以上的玩家组队，由队长在王城李进处开启副本即可确定进入。每个副本会随机刷出十二生肖圣兽中任意三种，玩家击败副本中的生肖圣兽可以获得银子、各种品质的装备还有稀有的各类马装材料，每凑齐5个同类马装材料碎片就可以兑换一个相应的马匹装备。

以上是对《绿色征途》三大副本的简要介绍，下面来逐个深入分析说明这三大副本的玩法。

二、掉宝副本

1. 打宝须知

等级达到50级别以上的玩家每日可以在王城（坐标568，306）逃难的老妇处，单人或者组队开启掉宝副本。副本开启后玩家点确定进入掉宝副本地图。按级别尾数，每0–9为1个级别段，也就是以10级为级别段的玩家才可以一起组队进入同一个副本，不在同一级别段的玩家不可以进入同一个副本。



掉宝副本一般没必要组满队员，组的人多单人收益就会少，所

以一般掉宝副本的队伍人数不会超过4个人。队伍中最好有个仙，可以给大家加攻击和防御，提高杀怪效率。仙类中天仙最好，原因是在各系仙69级别加血技能中天仙的加血是最多的，而且天仙可以用起死回生救人。

另外天仙的69级别技能天之镜可以在很长一段时间内帮助自己和队友按百分比减少敌人远程攻击带来的伤害。要知道在副本中最恐怖的怪要属远程法怪和远程女射手了，一旦被这类高伤害远程怪物盯上，不死也脱层皮，这时有个仙帮助队友减少伤害，能够避免很多次死亡。



2．内挂设置

进入副本后需要首先按Ctrl+F12或者在宠物选项图标右边选择“挂”字图标点开，这样就可以打开《绿色征途》专用内挂，将挂机保护设置中的加血调整至血量下降到80%开始加血，将加蓝调整到低于50%开始加蓝。这样可以保证被强力Boss攻击时第一时间补血，同时预留充足的蓝施放关键技能。

在开内挂的时候要注意下自己内挂中的远程拾取选项是否打勾，一定要把这项勾选上，这样才能保证怪物死亡后第一时间得到自己那一份战利品。除此以外，内挂中的定点打怪和范围打怪选项前的勾都要去掉，否则将影响移动操作和拾取物品。

内挂中的仙系专用设置也很重要，仙类职业在开启辅助的时候只将复活队友打钩，自动打坐和自动隐身都不要打钩。

3．职业搭配

打《绿色征途》副本，想省心更想偷懒，队伍中最好还是找一个战士职业玩家。战士有先天的盾牌优势，比其他职业玩家多许多物防、魔防以及血量。同时，在战士基础系30级别可以学的技能盘古之魂还可以被动减少50%怪物对本身造成的伤害。

冲锋和狂战89技能噬血狂攻都是牵制怪物疯狂的法宝。许多战士玩家一般都会修狂守战，因为在守护系还有更有利的技能，首先守护系69技能百战无归牺牲自身攻击和移动速度，增加人物成倍双防，让个人防御更加巩固。89级别的金钟罩也可以计算弄好一定百分比的伤害，89级包扎还可以给自己加血。

综合分析，战士职业优势是高防高血能够抵抗伤害，有多种控制技能的“铁牛”，在刷掉宝副本的时候可以由战士主动引怪抗怪，队友在旁边打，点上怪，自动释放技能别的什么都不用管，省心省力。

4．装备准备

打掉宝副本队伍人少于三人，并且装备一般的情况下，建议装备上多镶嵌增加状态魂魄石，如麻痹、混乱、眩晕、定身、石化、冰冻，最好中毒的也镶嵌上，虽然中毒状态掉血少，但掉点就少一点，能大大提高杀怪效率。

弓手玩家做魂魄石装备最划算，首先弓手的攻击速度为1.36秒，比其他远程职业都要快，另外，技能二重箭释放后可以连续射出两支箭，等同于让装备自带的魂魄石效果在怪物身上的出现几率提高两倍。

非付费玩家搞魂魄镶嵌还是很容易的，也不很贵，买其他玩家的加上自己平时积累就差不多够了。以后装备更替时候还可以将原来的装备上的魂魄石在装备锻造师那用离魂石拆出来重新镶嵌到新装备上，循环利用。

在刷掉宝副本中，队长可以右键点击自己的头像将队伍的拾取方式由物品自由拾取修改成物品轮流拾取。如此修改就会避免队伍中的玩家在拾取物品的时候造成的分配不均现象。在这个模式下不该轮到自己的物品是不允许自己拾取的，比较公平。

每天完成掉宝副本不仅可以收获大量的装备和道具，同时还可以提高自己的活跃度。活跃度影响着玩家的日常收益，如藏宝图，如果当天玩家不处于活跃状态将不能够在家族仓库领取藏宝图。活跃状态可以在个人属性栏里查看。

三、经验副本

当玩家达到50级别就可以开启经验副本了，开启经验副本需要去王城怪物痞子附近的NPC青衣使者（坐标785，639）处进行。

经验副本也是按级别尾数0－9分为一个等级段，同一级别段的玩家才可以一起组队打经验副本。经验副本建议最好组满人，因为经验副本的怪和掉宝副本的怪不同。掉宝副本的怪是打一个就少一个，不存在刷新，经验副本却是可以刷新的。



1．经验副本开启前准备

队伍没开启副本前，可以去凤凰城的祝福师处领取一小时的1.5倍经验，如果本周的14小时1.5倍祝福状态领取完的话，可以去家族地图仓库让家族族长帮忙制作一个经验状态珠即可。另外还可以让好友放替身宝宝让你带，每带一个替身宝宝增加2%经验加成，最多可以带5个，加成一共10%的额外经验。

刷经验副本需要的道具是什么，无外乎是传送道具，回城卷自然离不了，随机卷轴也不可少。随身商店的随机卷要比杂货伙计那得贵很多，这里推荐玩家去杂货伙计那买10－20个随机卷以备危险的时候在经验副本地图随机传送。

道具任务牌子青衣令是个好东西，80级别以上可以使用，腰包富裕的玩家可以在摆摊处买玩家商人出售的青衣令，使用次数不限，每次只可用一个，用完可以继续使用。完成令牌中指定需要消灭的怪物个数即可自动获得大量经验，增加经验副本获得经验的收益。



消灭怪物青黑虎六个、青衣教徒六个、青衣教护法

五个、青衣教刺客三个、青衣教射手三个和青衣教堂主一个（绿色Boss比较难打）即可完成任务。

按照1小时的击败Boss数量来看，玩家还可以同时吃一到两个白色的培训令牌，在经验副本里杀怪一样计算完成任务的杀怪数量。



如果有需要以后洗技能换别的职业玩的玩家，可以在每次打经验副本前去王城或者凤凰城的技能修炼大师那领取宝珠任务。进入副本后击败青黑虎六个、青衣教徒六个、青衣教护法五个、青衣教刺客三个、青衣教射手三个和青衣教堂主一个即可完成任务。完成后回技能修炼大师处即可获得一个固本培元珠，每日可以完成两次。

集齐8个固本培元珠，再通过悬空大师的任务获得易筋宝珠就可以兑换一个强化易筋宝珠，这样以来就可以在以后准备洗技能点的同时不浪费以前所学技能花费的经验，并返还80%以前学技能消耗的银卡。

2．经验副本打法

队长开启经验副本后，队员在本国任何一个位置点确定都可以直接传送进经验副本地图。

进入地图后先等待集合，然后再统一行动。很多怪物的伤害不是一人两人能抵挡得住的，再好的装备也可能会遇见生命危险，毕竟怪物的密度可不低。

玩家可以选择两种打法来完成1小时的经验副本。

a. 定点引怪法

玩家进入副本后五个人可以找一个怪物密度不是很高，相对安全的地方开启内挂，将内挂设置中的定点打怪和自动打怪勾选，大家站成一排，然后由第六个人去引怪，引来就可以自动杀这些怪了。

定点引怪法的好处是省力省心，不容易出现群怪围攻现象，引怪的人只要充分用好随机，不将大量怪带到队伍定点附近就相安无事，一个一个慢慢来。

定点打怪法的劣处是，效率要按引怪人的速度而定，不能很准确的计算每次经验副本的经验收益。

b. 集体清剿法

集体清剿法比较野蛮，就是大家进入副本集合后，不管三七二十一，由队伍中能抗的玩家带领大家一起前进，逐个歼灭途中敌人。

集体清剿法的好处是效率，中间不会存在停止攻击怪物的现象，所有成员时刻都保持着攻击输出，也基本不会有因为挂机而队员停止攻击或者死亡不起来的现象。集体清剿法一般用群攻技能比较好。

集体清剿法的劣处是容易吸引太多的怪物，导致四下分散攻击队员，若不默契很容易死亡。不过该法很符那些急脾气玩家的胃口。

经验副本中一般开启内挂后勾选自动打怪都可以自动攻击副本中的怪物。但是也并不全都是这样，在经验副本中有一个绿色Boss——青衣教堂主。这个堂主攻击防御和血量都很高，也是青衣令任务和宝珠任务必须要求击败的怪物之一。两种打法都要留意这个堂主，其中定点引怪法的队伍在准备引堂主前引怪的玩家要先在队伍里喊一下，提醒一下队友，确定队伍人数过半再去引来，否则如果队友都挂机的话，那引怪的将堂主引来，挂机中的队友是不会攻击堂主的，引来等于自找死路。

集体清剿法就相对简单了，如果在进攻的路上发现了堂主，大家可以尽量先避开他，将周围的怪先清理掉，清理完后再统一对付堂主。如果某一玩家被堂主盯上了，那该玩家就负责将堂主暂时带到远处，按下随机飞几下即可。

四、十二生肖副本



十二生肖副本是在经验副本和掉宝副本后新出的一个副本，该副本不是日常副本，只有每周的周五才可以在王城NPC李进（坐标：653，854）处开启。

1．前期准备

十二生肖副本里的怪物都是圣兽，虽然每个副本中只刷三个生肖圣兽，但是威力却不容低估。这里强烈建议玩家组成至少三人以上的队伍一起完成。

开启生肖副本前玩家可以去杂货店伙计那购买大约40个随机卷轴，方便在副本中被群怪围住时候脱困。另外，比较富裕的玩家可以在随身商店中用金子购买几瓶九华丹，可以立即回血，这样就会避免当怪物发狂的时候释放特殊技能导致自己迅速死亡的现象。



2．生肖副本打法



进入生肖副本后，按M打开地图会发现这里完全是一个冰天雪地的世界。地图比较小，并且四周还有雪山环绕，引怪的时候需要注意地形。

生肖圣兽分布在地图的曲折道路上，一般为上中下三个位置，玩家进入后不要轻举妄动，集合后一起行动。如果同时引来两只圣兽的话就麻烦了。

生肖圣兽都会一种百邪不侵的技能，该技能可以100%的抵抗玩家装备上面的增加状态的魂魄石效果。所以装备上魂魄石多的玩家也不轻松，不要存在侥幸心理。

以下作者就将见到过的生肖圣兽的习性和技能告诉大家，以防遇到这类圣兽有所防备。

a. 生肖圣兽之鼠

这个圣兽本身并不可怕，玩家带着他跑，让队友杀足够了，但是这家伙偶尔会发出召唤口令，召唤出来一批又一批的小老鼠。这些小老鼠体型小、速度快、伤害高。常常都是群体行动，一旦召唤出来队伍就容易乱了阵脚。

解决方法是遇到这样的情况，队伍中的玩家可以同时按随机，随机地点依然危险的话不要迟疑继续按，直到安全。队伍频道联系后，了解大家的情况然后统一向老鼠目标靠近，远程打击这些小老鼠，逐个歼灭，待小老鼠少了再去攻击的鼠圣兽。

b. 生肖圣兽之牛

牛圣兽就是一头大黄牛，不会召唤任何怪物。生肖牛的厉害之处充分展现在他的头部和脚步。头部顶人伤害比较高，不过这不算什么，最有威胁性的就是它的践踏技能，一个践踏就可以秒杀或者重伤周围3*3范围的人，相当恐怖。

对付生肖牛没有太多的技巧，唯一的办法是大家集合一起，由一人穿速度装或者释放加速度的技能带着四周跑，队友不断对其进行攻击，看到老牛释放践踏技能，离的近的立即按随机，如果一旦死亡只有选择原地或者回去再来了。

c. 生肖圣兽之虎



虎圣兽是一只白底黑斑的大老虎，可以给自己增加攻击祝福状态，状态下伤害增加。生肖虎的速度也很快。生肖虎的绝招也是对3*3范围内的敌人造成重创，可以按照队伍生肖牛的方法来对付他。

这里建议遇到生肖虎有攻击祝福状态的时候移动装防御不是很高的引怪玩家最好不要更换，及时按随机避其锋芒，回头再战。队伍成员接力应付。

d. 生肖圣兽之蛇

蛇也是会召唤的圣兽之一，念动咒语可以在瞬间召唤出一只只小蛇，不过这并不可怕，边跑边逐个歼灭就是。阴毒的是圣兽蛇怪会群体施毒术，一旦释放周围的玩家都会100%中毒，持续掉血。

对付蛇怪就要尽量多喝红了，看到蛇怪第一反应就是将内挂打开，将挂机保护设置的第一项修改为生命低于90%自动喝红。这样可以及时补充红药水回血。

e. 生肖圣兽之鸡

生肖圣兽鸡是一个其貌不扬却阴险无比的Boss，它可以释放鸡蛋，在数秒内鸡蛋会爆壳，随即变出数只庞大的朱雀鸟，伤害和血都很高。同时生肖鸡还可以群体给队伍的人释放强化诅咒，让队伍的玩家防御和攻击都下降，相当有威胁性。

对付生肖鸡的方法就是在它释放鸡蛋的时候，迅速地将鸡蛋打掉，将这些朱雀抹杀在蛋壳中，能杀一个是一个。如果实在收拾不了，三十六计走为上，立刻按随机。转移到安全地区后再统一集合到一个点上一个一个将朱雀鸟杀死，也可以让一个人将朱雀鸟引开，孤立生肖鸡，然后群起而歼灭之。



其他的圣兽作者还不曾遇到过，这里就不能给读者一一说明了，更多的打法期待着玩家们去探索。总之杀十二生肖副本要充分掌握好空隙随时使用随机，然后使用逐个歼灭步步为营战略，保准百战百胜。

击败生肖副本中的Boss，可以获得马蹄铁碎片、马缰绳碎片、马鞍碎片、护马甲和马镫碎片中的任意一种或几种。

集齐统一一种碎片五个就可以在天机老人处兑换一个相应的马匹装备，马匹装备可以装备在蓝色品质以上的赤兔宝马上，用来提高主人骑乘坐骑时的各项能力属性。

体验《绿色征途》三大副本，感觉就像小马过河一样，每个人只有自己尝试过了才能知道自己的深浅，从而找到适合自己的玩法。

3月份《绿色征途》就要开始公测了，如果你想在这款专为非RMB玩家打造的免费网游中获得一席之地，就必须了解这三大副本。笔者这里也只是给大家一些经验，尽量避免大家以后去打副本的时候因走弯路而造成损失。更多的乐趣，还留待玩家自己去游戏中体验了。





宜将剩勇追穷寇，不可沽名学霸王
——《绿色征途》国战技巧小析

如果要问在《绿色征途》中什么活动最为激动人心，那么肯定就是国战了。每次国战，不管你是进攻方还是防守方、其中一方的盟国甚至只是这次国战的路人甲，你所在的国家总是会有不少人在世界频道选择追随其中一方。不少服务器整合高级玩家的最大契机也正是国战，所以有些服务器靠着国战几个国家之间实力越打越平衡，而有些国家则是越打越实力悬殊。

由于大部分国战的主要指挥者就是国王——官员——帮主——族长这么层层向下发布命令，如何保证政令通达也就成为很多指挥的必修课。至于如何进攻、防守就更是需要每一个《绿色征途》玩家所了解。今天就让我们走进《绿色》激动人心的国战，体验激动人心的国家PK之下的暗流汹涌，为迎接《绿色征途》3月份的正式公测做好充足的准备。



国战提示

一、通讯：不防君子防小人



国战开始

在《绿色征途》中做什么大事都别想离开IS、YY等语音软件，比如答题、搬砖，当然，能够让IS这种通讯工具发挥到极限的就是国战了，也正是因此，每次国战的时候国王们最担心的事情就是会不会有敌国的玩家跑到自己的IS里偷听战术。

为了防止无间道，很多国王采取了战术不直接向国民公布，而是在IS中只允许帮主、族长参与，他们所辖的普通玩家则另外指挥。如果你对自己国家几个大帮会比较熟悉的话，这样做就能够基本杜绝间谍的存在。

当然，也有一些国王选择了所有玩家都可以任意进入的IS频道作为指挥场所。这种模式能够保证自己的指挥最真是快速地传达到每个人耳朵里，但是做到防御间

谍就比较困难了——如果你的国家采取的进攻、防御模式就和普通的流程一样的话，对间谍来说进了敌方IS也没用。

另外一方面，IS也能够起到提前通知国民国战时间的作用。要知道现在很多绿色玩家每次快上游戏前就会先进入IS，不管有没有群体活动，先上去聊几句看看有没有熟人再说，所以与其指望他们去每天在游戏中查询国战时间表，IS搞不好还是更方便有效的通知途径。

二、西门：兵家必争之地



防守西门

在《绿色征途》中，国战的第一道防线是什么？不是大家都看得到的城管所所长，也不是大家都知道的边城守将（事实上很多国王都选择放弃防守边城守将），对大多数朋友来说是西门。

我们先为一些国战的入门玩家来介绍一下西门的战略位置：西门是连接西郊、城管所所长最近的一条捷径，由于入口比较狭窄，对于攻方来说，拿下西门就等于为自己夺下城管所所长建立了一条捷径，而对于守方来说守好甚至只需要让对手在西门浪费大量时间，就能够打乱他们的全盘计划，拉长他们的补给线，为自己国家争取胜利契机。所以表面上来看西门没有任何一个和国战相关的NPC存在，但是在国战早期，那里的人口却要比城管所所长都密集。

让我们来看一下西门的通用拉锯战模式：在国战开始前半小时，国王就可以指挥一些比较大的帮会、家族开着战车去直接堵住西门的门洞，而在后方则是普通家族成员组成的第二条防线。



激烈的战斗

PS：家族战车的分配要比较平均，因为对于攻方来说，攻打西门就是倾巢而出，而对于防守方来说，由于城管所所长这个NPC的存在，必然有不少力量要分去城管所所长那里，否则孤注一掷在西门，一旦西门的防线被撕破城管所所长就直接暴露在对手的火力之下了——相信笔者，如果你选择安全复活，再跑到所长附近绝对没有别人从西门跑过去的速度快。

之所以要这么排位，其实道理很简单，战车本身庞大的体积就注定了它是一个很管用的堵路机器，而且其只能被家族战车攻击，能够尽可能地延长防守的时间，从而为后面使用群体技能的玩家提供了方便和安全。

三、盟国：你可以信赖的依靠

在国战中如何为自己拉到一个可靠的愿意为你流血流汗的盟国往往决定了你的胜利与否，如果你的外交强，得道多助，那么即使你的实力相差悬殊也存在有翻盘的机会。而如果你只喜欢一人独大，那么当你需要寻求帮助的时候，面临两个甚至三个国家组成的铜墙铁壁的时候，难道就会有把握继续横扫服务器么？

所以虽然国战只有短短的一个半小时时间，但其真正的博弈却在战场之外，需要一任甚至几任国王的共同努力才能够保证盟国的联盟不会破碎动摇。所以你不要指望到了国战关头才向盟国递送橄榄枝，这样往往为时晚矣，只有日常积累下感情才能让自己不至于面对敌方的千军万马时无人可以托付。

那么如何去和盟国沟通感情呢？其实最简单的方法就是，作为国王的你首先和自己盟国有意识地错开国运、国探等集体活动时间，当他们在集体活动的时候你们就出动一定的兵力保护他们的子民不受他们敌国骚扰，时间一长，他们自然愿意倾尽所有来回馈你们。而且在宣战的时候也请确认自己的国战时间不与盟国冲突，否则别人光顾着处理家务事去了，谁又会理你呢？简单来说，就是对别人释出最大的善意，别人同样也会报答你。



欢庆胜利

四、骚扰：让对手顾此失彼

虽然国战的进攻防守模式看起来千篇一律，都是西门——城管所所长——禁卫队长——大将军王这条路线，但是我们也经常会看到在国战中各国的小动作不断，虽然无法对战局产生决定性作用，但是成功的骚扰能够牵制对方一定的部队，甚至打乱他们的作战计划。

虽然西门是最重要的一个王城入口，但是谁规定大家一定都要从西门下手呢？由于选择其他门会把战线大幅度拉长，所以主力不可能放弃西门，但是一小部分部队还是可以从南门进发，负责骚扰对方王城内的普通玩家，实力雄厚的国家甚至可以蹲在摆摊区坑杀刚复活的玩家。





国王召唤

如果防守国选择救援这些玩家，则不可避免又要将有限的防守力量分出一大部分，而不救又面临被对手釜底抽薪的窘境，即使你选择只是拨一小部分兵力去扫清王城内的漏网之鱼，如果对方实力比较雄厚你也只是白送功勋。最要命的是，如果你全盘放弃南门，一旦对方的家族战车开进了王城，用战车这种超级掩体和你打起了游击战，你就会防不胜防。

考虑到不管是骚扰战和反骚扰战都需要大量的人力，笔者建议进攻方和防守方都应该利用好自己盟国的力量。

五、拉锯：绝不放弃一片土地

对于大多数国家来说，西门是用来拖延时间的，所以攻破只是时间问题，真正的战斗是从城管所所长开始的。由于城管所所长被攻方占领与否直接关系到了攻方的复活地点，从而让攻方国家到守方王城的天堑变成坦途，因此围绕城管所所长的争夺战胜利与否才是预测国战形式的最准确标准，由于城管所所长可以反复占领和夺回，拉锯战也就在它周围展开。



争夺所长

这里，国王要妥善掌握时机召唤在线玩家到城管所所长附近参与战斗，而接受到国王召唤的朋友不管你的实力如何，也请尽量响应召唤（笔者认为不会有人在这么敏感的时机还去拉镖吧……）。在这里笔者也不讲什么岂能因声音微小而不去呐喊的大道理，你就是站在大部队后面不停使用群体技能还能多少给自己骗一点功勋，不管你是爱国主义还是利己主义作祟，你都能够在坑杀和反坑杀的拉锯战过程中获得好处。



等待拉车

大家都知道，对于进攻方来说，能不能早早地拿下城管所所长并将胜利果实稳定住，决定了国战的结局，若是你拿得太慢，那么前面还有禁卫队长和大将军王等着你，你的时间也就不够了，所以防守方千万不能因为一次城管所所长的失守就全面后撤防线，你经常会发现短时间内城管所所长的效忠对象在不停转换。

每次国战都会让世界频道一片沸腾，欢庆胜利的、检讨失败的、感谢盟国的言论层出不穷，而对于胜利国来说，最甘美的胜利果实也许就是拉着对方国王满街跑的有趣体验了，不仅是参加了国战的玩家也好，没参加国战（甚至国战时压根没上线的朋友）也好，在国战之后你都能通过调戏对方国王囚车以及拉着他到处跑来获得大量经验。所以哪怕你是刚入王城的小朋友，当国战开始的时候，你也不妨贡献出自己一份力量，让对方国王的囚车出现在你的国土内吧！



欢庆胜利

玩家心得：不花一分钱，也做《绿色征途》强者

某日，我正在QQ上泡MM，突然好友胖子冒出来，拉着我就不放，他说，你最近都在干嘛啊。我说我还在和美女QQ呢，他十分不屑地看着我："瞧你那出息，啥年代了，还在QQ里泡MM。要泡去游戏里泡呀。可以结婚呢。"

我说什么游戏呀，他说他最近在玩《绿色征途》，好玩极了，而且几十万人同时在线，一个服务器就能容纳三四万人，找老婆分分钟的事。他现在70多级了，全身完美绿，一个字，牛！到处都有MM追着跑。我略带着敬佩的眼神看着他，那我和你混？胖子说他在封测区，里面的人级别都比较高了，要我去新区比较有发展。

我研究了一下，3月份《绿色征途》正式公测，目前正在终极内测，看来要想公测时有一番作为，得抓紧时间去终极内测新区熟悉熟悉呢。

于是我下载好《绿色征途》，选了最新开的区，就开始了自己的生涯。刚进来，就被眼前的绿色世界所惊奇，这确实是一片自己未曾接触的世界，现在却能化身在这片世界里，感觉有点莫名的兴奋。更让人兴奋的是四处全是人，在忙忙碌碌地做任务，一片生机勃勃的景象。胖子说要我先做主线任务，要45级后，才能进王城。王城才是绿色征途的"主流世界"。我问他怎么样接任务，他说先找村长，然后按提示做。那样升级快。

于是我认认真真地打着小怪物，突然想到：万一我没钱怎么办？胖子说叫我不要担心，打怪、做任务，都有银卡的，有银卡就可以买东西了。对于地上爆的令牌、药水、残页我也全然不放过，谁叫我是财迷呢。我想那些东西，应该会对自己有用。对于一个人闯荡江湖，前途感觉到一片茫然，我只能做着主线任务看着地上被杀死的怪物。不过冒出一堆堆金币时，心里还是喜滋滋的。

在清源村杀鸡杀猴，在各个NPC之间来回奔波，很快，我就10级了，可以出清源村了。来到凤凰城，感觉又是另外一种景象。流云山庄、暗香谷，花繁树茂，可惜这些风景，我都无心欣赏，我关心着我地上捡的超过我级别的装备，什么时候才能穿上呢。可是有时候做完



主线任务



祝福师

主线任务还不够升级接下个级别的主线任务。这就需要支线任务了，游戏里按下L就能看见任务提示，当前可以做那些任务，正在做那些任务，点击NPC、怪物名、地名，角色就会自动跑过去，实在是方便。

升级之路一切都很顺利，而每次系统也总会在升级后贴心地提示下一个级别的指南。很快到了三十级，我发现自己奇缺一匹马。之前都是两条腿跑，十分慢，根据系统的提示，30级就可以找牧马人接捕马任务。然后我很庆幸那些白装我都留着，因为做捕马任务，需要用白装换捕马索。胖子在QQ里告诉我，捕马时，要把马的血打掉一些，那样马的血量越少越容易捕抓，按这个方法，我也顺利地获得了我自己的白龙马。

到了30级后，我发现光靠主线和支线任务，也无法完整升一级，这个时候胖子告诉我，可以去刷怪。最好挂机的地方就是流云山庄。流云山庄里的怪，经验确实很高，在那里刷怪的人也特别多，我在凤凰城的祝福师处领了经验加成，然后在地区随便吼了句：组组，刷流云！马上就有人组我。然后我再吃掉培训令牌，额外增加经验，在流云山庄安心地挂机刷怪，经验飞涨。

很快我就到了快45级，然后在偏将军那里，接到了44级的主线任务“知兵”，接到任务后，再去闻广NPC访问，就完成了。而只有完成知兵任务，才有能进王城。

进王城后，又是一派车水马龙的繁荣景象。四处摆摊做生意的人，忙碌奔跑的人群，还有四处飞来飞去杀敌的高手。让我也身临其境的兴奋起来。而此时，我也突然感觉到，以前玩过其他网游，有过经验，就是想玩，就得首先投钱，或者先冲月卡点卡，不然就中断了，而在绿色征途，我停留了这么久，包裹里还捡了点银卡，竟然还可以再继续享受游戏，一分钱也没花。



拉车运镖

45级，可以拉国运车了，每天可以拉三次，经验奇高。在开国运之后拉，经验更是翻倍的。可是拉车必需要进家族，在这个区，我只是一个人玩，根本没有工会或者朋友，我开始担心我会不会没有家族收我，因为我毕竟没有花一分钱，也不算高手。可是我一吼国家频道，就有很多家族族长M我。

于是我也明白，《绿色征途》玩的人多，而且单服就允许40000人同时在线，自然家族也多，进个家族根本不困难。我说我虽然装备不好，但我在线时间长，能积极参加家族活动，因为我良好的态度，我进入了一个实力很不错的家族——每天晚上龙舟赛第一的家族。

每天晚上我就等着国家当官的开国运，还能用之前刷怪捡到的押镖令，换到更多的经验。开始接车时，我一度担心，怕包里的钱太少了，接不到车，但我发现，《绿色征途》的设计，把接车的押金，设得很低，是自己之前在没进王城前捡到的各种东西买卖后，银子完全可以承受的。不会让玩个游戏，愁到连任务钱也没有。



特色副本

进入了王城，随着级别的升高，赚钱的途径也越来越多，不止像45级之前那样靠捡垃圾糊口了。到了50级，就可以打掉宝副本。但掉宝副本，打怪如果人太多了，分不到太多的物品，人少了，需要有装备能抗。靠着45级前做新手时，做残页任务、欧冶子任务、换到绿装。

虽然是为了赚钱，但我玩游戏还是喜欢和人沟通和互动，必竟是网游，不是单机游戏。我在家族频道问，有哪个愿意和我一起打掉宝副本发财呀。有个女号M我，说她和我级别一样，以后和我一起打。于是我们二个人，每天晚上一起组队，配合打三次掉宝副本和三次经验副本。

掉宝副本出的绿装、书，都能卖不少钱。虽然我知道如果一个人打，可以赚更多，但其实玩游戏，无所谓的，就是掉宝的一半钱，也够自己在《绿色征途》里开心生活了。因为游戏里，升级刷怪所花的药水钱很便宜，用平时捡的银卡就足够了，挂机时替身宝宝修装备的花费也可以通过福利姐姐那里的工资来换取，完全不用花钱。



轻松刷怪

随着级别的慢慢上升，每天刷怪、划船、打掉宝副本、家族跑商、拉车等筹得经济的来源，日子也过得有都声有色起来。每天白天必做的任务，有刺探、搬砖、晚上拉车，这些都经验特别高。在75级进王墓之前，我们家族就组织在白骨十层或者精怪九层刷怪。大家领上经验加成状态，然后副族长直接把我们拉到刷怪的地点，连路都可以少跑。大家晚上边刷怪，边在IS里聊天，十分开心。

每天和我一起打副本的女号雅雅从来不在IS里说话，她说她电脑声卡坏了。大家也把她看成是人妖，因为只有人妖才会不敢说话，编出什么声卡坏掉的破理由嘛。我倒无所谓她的性别，被胖子忽悠来玩，自己一个人，一毛钱也没花，就换到了一身完美绿，还定上几颗星星。还认为到了家族里这么多朋友，我都很开心了。

和家族里人一起玩，成长得特别快，很快，我们刷怪队能进王墓了，那里刷怪更加安全，不用担心半夜被人清，还要派出个守夜职班的人了。大家可以安安心心的睡觉，刷到第二天疲劳。

有了好的，就希望更好，我也越来越不满足于现状，希望自己能混得更好。看到别人装备都是三星五星八星的套装十分拉风。对于我想砸星，我的搭档雅雅也十分支持。说到了75级后，升级也相对比较慢了，也比较适合弄装备。



三星装备

因为想冲星，所以除了打掉副本赚钱后，我又想到了做生意。因为天天打掉宝副本，也积累了一些银子。而其他任务、升级，也不需要付出多少钱，总的来说，是每天只会让自己钱越来越多。

但就我本人来说，我来《绿色征途》是玩游戏享受游戏的，不是单纯为了赚钱的，所以对于倒买倒卖，做绿铲子生意、天天摆摊，我还是没办法那样的专业。但我想到了一个最简单的又十分有效的方面，就是每天留意一下股票，然后把每天赚的钱，存在股票里，当股票里的金子变便宜时，再用银子多收购点金子。再等金子变贵时，将一些金子高价挂出来，换银子，这样换来换去，不用成本，又不用费力，就赚取到了中间的差钱。

有了钱，我很轻松的就砸了一套三星装，也算是小康一族了。而我的武器也因为运气太好，没失败过直接砸到五星了，我的下个目标就是五星套！有了目标，玩起来也开心。

每天有了家族固定刷怪队，级别从来没落下过，一直稳定上升，在五百名之内，雅雅也是绿色里认识到的



股票系统

不错的朋友，因为我白天要上班，她总是晚上十二点就帮我上号挂机，挂到第二天疲劳。然后还是每天陪我一起打副本，一起刷怪。对于游戏里，认识这样的一个朋友，我感觉很开心。

我一直强调，我是来玩游戏，不是来做生意赚钱的，更多的时候，我还是体验朋友们在游戏里相互交流，碰撞出来的火花。我也一直很感激雅雅，用自己的银子帮雅雅这个人妖弄了套三星装备。因为雅雅好像对装备什么一窍不通，平时做任人务，也是我叫着他，他就一起。

有天单位放假休息，于是就想上《绿色征途》，但发现自己号是雅雅还在帮我挂机，于是我打了雅雅以前给我的电话，想叫他下线，哪知道打过去，竟然是个女生接的电话。原来雅雅是真的女孩子，并不是人妖，而声卡是确实坏了。我们都一直太过于聪明，想当然地认为她不说话就当成了人妖。

后来出了鲜花榜，我也把五星套的目标暂时放后，把赚的钱买花送给我的雅雅。我始终觉得玩游戏，只要在自己能力之内，可以对身边的人好一点，赠人玫瑰手留余香嘛。

《绿色征途》给了我众多的快乐：升级的快乐、赚钱的快乐、做强者的快乐，友谊的快乐，还有爱情，这些完全出乎我的意料。感谢《绿色征途》为一个平凡的我，提供了一个这样舞台，让我感觉就像《阿凡达》中的杰克，而《绿色征途》就是我的潘多拉星球，有太多的美好，还有我的小公主。杰克在现实和潘多拉星球中交织穿梭，我一如他一样，我知道每个人都有梦，而我的美梦在《绿色征途》中，将不会停歇！ P

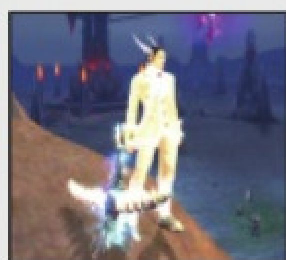


《完美前传》轮回十二殿神兵利器全面观

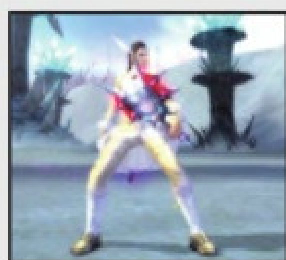


灵动飘渺的长剑，质厚朴实的阔刀，碧光闪闪的法器以及身长体重的枪、灵动的弓弩等兵器，是《完美世界前传——人鱼传说》玩家们征战完美大陆的利器。玩家们根据职业的不同选择最适合自己的武器，武器的特性以及品阶的好坏决定了技能威力的大小，所以，拥有一件适合自己的神兵利器是每个成就王者梦想的第一步！

汐族的强势回归，带来了一项极其先进的装备生产技术——重铸技术。装备重铸技术在完美大路上是一个全新的生产模式，而这种技术正是将能量晶核的残碎晶石与武器、装备进行熔炼的唯一出路。这种技术的不同之处在于生产出来的新装备将可以完整继承老装备的精炼，孔数以及上面镶嵌的宝石，前提是继承需要足够的辅料支持。利用重铸技术，玩家们能够将自己手中神月谷装备及黄昏圣殿装备进行升级，变成更为强大的轮回殿装备。全新的轮回殿神兵利器是独有的15品阶，拥有着优质的属性，令无数勇士垂涎！下面，就让我们一睹这些神器的风采吧！



★★星界·光明
类型：弩
品阶：15
物理攻击力：1067~2488
攻击距离：20
升级效果：物理攻击+35
必然出现的附加属性：击晕或雷霆震
新附加属性解释：雷霆震，被祝福过的击晕之力，更大机率将对方击晕3秒。
升级需要的武器：★星群·轮回



★★逐龙雀·飞天
类型：弹弓
品阶：15
物理攻击力：1273~1909
攻击距离：20
升级效果：物理攻击+35
必然出现的附加属性：封印或封魂
新附加属性解释：封魂，被祝福过的封印之力，更大机率使对方5秒内不能攻击。
升级需要的武器：★向云巅·轮回



★★龙怒·骇世
类型：弓
品阶：15
物理攻击力：1180~2191
攻击距离：20
升级效果：物理攻击+35
必然出现的附加属性：碎灵或碎灵池
新附加属性解释：碎灵池，被祝福过的碎灵之力，更大机率驱散对方有益状态。
升级需要的武器：★龙弓·轮回



★★修罗赤天剑·炎鸣
类型：单剑
品阶：15
物理攻击力：900~1350
攻击距离：3
升级效果：物理攻击+28
必然出现的附加属性：复仇或血仇
新附加属性解释：血仇，被祝福过的复仇之力，更大机率回复自已5%%生命，且使自已物理攻击提升。
升级需要的武器：无



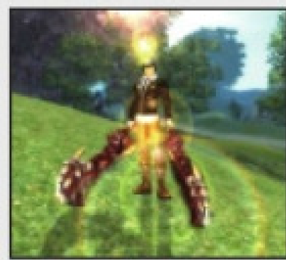
★★十方轮回·世界
类型：法剑
品阶：15
法术攻击力：1196~1462
攻击距离：3
升级效果：法术攻击+28
必然出现的附加属性：致命一击+3%或致命一击+4%
升级需要的武器：★★十方轮回·世界



★转生轮回·六道
类型：短杖
品阶：15
法术攻击力：1316~1342
攻击距离：3
升级效果：法术攻击+28
必然出现的附加属性：吟唱时间−6%或吟唱时间−10%
升级需要的武器：★再世阴阳·轮回



★★惊龙刃·啸天
类型：双剑
品阶：15
物理攻击力：1192~1613
攻击距离：3
升级效果：物理攻击+28
必然出现的附加属性：复仇或血仇
新附加属性解释：血仇，被祝福过的复仇之力，更大机率回复自已5%生命，且使自已物理攻击提升。
升级需要的武器：★封龙剑·轮回



★★黯绝刀·灭法
类型：双刀
品阶：15
物理攻击力：1052~1753
攻击距离：3
升级效果：物理攻击+28
必然出现的附加属性：致命一击+3%或致命一击+4%
升级需要的武器：★黑灭刀·轮回



★★烽火蔽天轮·幻灭
类型：双斧
品阶：15
物理攻击力：927~2163
攻击距离：3.5
升级效果：物理攻击+28
必然出现的附加属性：狂战士或狂战神
新附加属性解释：狂战神，被祝福过的狂战士之力，更大几率打出加倍伤害，但会损失5%的最大生命值。
升级需要的武器：★无敌烽火轮·轮回



★★神罗灭破斩·无我
类型：单刀
品阶：15
物理攻击力：788~1462
攻击距离：3
升级效果：物理攻击+28
必然出现的附加属性：致命一击+3%或致命一击+4%
升级需要的武器：★鬼神斩破刀·轮回



★★诸神之杖·守护
类型：幡杖
品阶：15
法术攻击力：930~1727
攻击距离：3
升级效果：法术攻击+28
必然出现的附加属性：吟唱时间−6%或吟唱时间−10%
升级需要的武器：★神护之杖·轮回



看了这些15品阶的神器，不得不感叹装备的更新速度，昔日引以为傲的神月、黄昏装备，如今还能再次升级，成为更具威力的轮回十二殿武器。想拥有它们就行动起来吧！ P

如果您对于完美时空的游戏产品《完美世界前传》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《完美世界前传》信箱是：w2ipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

《星辰变》次世代2D画面实景截图 绝色倾城中国风

没人知道2D网游的次世代发展是怎样，无数人却言2D画面已达极致，何言未来？然而就在2009年11月18日举世瞩目的中国紫金山天文台发布会上，盛大游戏旗下《星辰变》首次公布了游戏视频，次世代Gamebryo引擎打造的超强视觉效果和流畅的动作打击感给所有人留下了深刻的印象。革命性的2D表现力在《星辰变》的游戏画面中得到了绝美的诠释！

面对《星辰变》震撼的次世代2D画面，很多人都不相信自己的眼睛，2D居然能够这样美！但也有人表示怀疑，究竟放出的游戏视频能否真正代表游戏的真实画面？所以，今天《星辰变》在杂志中公布游戏实景截图，没有经过任何处理！完全取材自游戏内真实场景！效果更胜视频中的画面！





《星辰变》视觉特色

视觉特色之一：“二倍镜”效果

在游戏战斗过程中，系统自动运算判定，根据技能释放及战斗的实时情况拉近视角，瞬间二倍化镜头，触发Double mirror效果。这种表现形式让2D游戏也能产生如同动作电影般的视觉效果，从而让用户体验到游戏中非同凡响的画面表现。

视觉特色之二：2D动作打击感

《星辰变》采用了次世代游戏引擎Gamebryo，其高性能渲染、动态碰撞、交替撞击等物理效果运用，突破传统2D网游局限，使得用户游戏过程中有着身临其境的打击体验。同时，游戏开发过程中还聘请了专业武术指导进行动作设计，从而让游戏角色的招式动作有了更强的表现力和操控的技巧性。另外，大量采用的Motion capture“动作捕捉技术”，即保证了游戏动作的丰富、有趣，也使得画面更加自然流畅。（注：热映电影《阿凡达》也采用了类似的捕捉技术。）



视觉特色之三：　次世代2D画风

《星辰变》偏向写实的中国风，从延绵不断的洪荒，到苍茫古朴的大地，再到逍逸飘渺的修真。《星辰变》将次世代引擎技术和传统国风画技进行了完美融合。而研发过程中使用了大量真实照片素材进行绘制，也让游戏的画面效果表现得更为精美逼真。外加结合了粒子、光影、卷轴等动态应用，更使游戏在2D画面表现上取得革命性的突破。

关于《星辰变》紫金山发布会

2009年11月18日，盛大游戏与中国科学院南京紫金山天文台共同举行了《星辰变》媒体联合研发高峰论坛开启盛典，宣布开启“共寻美好星辰”公益倡议活动。紫金山上六座大型圆顶天文望远镜被装点成六个“星辰球”，形成“紫金金顶”奇观！双方宣布开启“共寻美好星辰”公益倡议活动，招聘最浪漫职业——寻星人。

关于《星辰变》



《星辰变》是根据同名网络小说改编的大型MMORPG，该作品在中国知名文学网站“起点中文网”的点击率超过4000万，受到了广大青少年读者的喜爱。其研发团队是盛大《传奇世界》项目的核心团队，由盛大集团总裁谭群钊担任制作人，此团队拥有超过7年的网游研发经验，是盛大旗下最具资历的网游原创团队。游戏以小说中特色的修真系统为主线，展现了三界飞升、仙魔大战的宏大世界。玩家可在游戏中以武入道，身临其境地体验到爽快的动作打击感。更可不断的成长修炼，一旦突破极限更可渡劫飞升至上界，成为上界仙魔，从此将拥有左右凡间的力量……

《星辰变》所获奖项

2009“中国年度十佳最受期待网络游戏”“编辑推荐2010年度十佳最具潜力网游”

2009金翎奖最受期待网络游戏第一名

2009CGDA最佳2D美术设计奖

2009游戏行业年会最受期待网游第一名

2009金凤凰奖最受期待网游第一名

2009年网游行业最佳广告创意大奖

更多《星辰变》资讯，请访问官网研发站：http://xcb.sdo.com

成吉思汗

巧用神行符 瞬息袭千里



随着《成吉思汗——刺陵》的上线，道具商城里更新了不少道具，除了颇具电影色彩的刺陵时装以外，还有崭新的神行符。这个道具相比之下没有过多的说明，所以大多数人都不知道它的作用，只有少数高手才真正明白神行千里的真正用处。相信看过本篇关于神行符的介绍后，你一定会迫不及待的购买一个神行符，享受瞬息千里的超酷体验。

使用神行符

神行符的使用一共可以分为两个步骤，步骤一：定位。步骤二，瞬移。点击神行符使用后，就会出现1，2，3，4，5个记录坐标点，点击某一个坐标点，点定位，你可以定义或在大多数地图。当然只能定义在本国地图和中立地图，外国和副本、竞技场内是不可以定位的。同样的，点击某一个坐标点，点传送，就可以瞬间移动到你曾经定义过的地方。

Ps：需要说明的是，被敌人定身状态、死亡状态、抗旗状态下是不可以移动的。

神行符PK

要说神行符最好用的，就是打架了。在几个经常PK的地图定义好坐标，就可以随时飞过去清除敌对敌人，或是增援。如何配合队伍召集令和帮派召集令的话，在公共地区可进可退，随时变幻阵地，妙用无穷。





另外一个最大的作用，就是随时逃跑。恐怕很多人都不知道，实际上神行符是可以用来当作逃跑工具的。只要不是被定身和晕眩恐惧等被控制状态，都是可以瞬间逃到自己已经定好的坐标上。尤其在PK的关键时刻，PK时候当你该吃的药吃完了，该用的技能用了，敌人还没被你杀死，或是你被N多人追杀的时候，你就可以使用神行符传送到别处，保命第一！

神行符抢劫

要说神行符的另外一大功效，不得不说就是抢劫了，当然笔者不是很提倡抢劫。无论是仙人谷2层的神龙，还是分散在各地的18魔君，神行符都可以直接定位，飞过去以后一个队伍召集或者是帮派召集。已经组好的队友就能瞬间到达目的地支援。尤其是在金戈马场及仙人谷、婆罗洲打18魔君的朋友，那些地方都需要跑很长的路，做各种传送，如果帮派内部都购买这个道具的话，就算没有帮派召集令，大家也能迅速集结在一个地点，瞬间爆发把别人即将到手的18魔君给截下。

神行符跑任务

最后我们来说神行符的真正的好人使用方法，那就是跑任务。众所周知每天进行的任务，很多交任务的地点都是固定的，而且跑来跑去很麻烦。比如内政任务需要接、交一共十次。国运任务、抓马任务、狩猎任务，还有60级前的帮派任务每次都要去粮仓3层以上挖黑木，60以后每天都需要到仙人谷2以上杀怪采集等等。

神行符可以充分定位自己每天需要重复跑的地点或任务NPC面前，充分享受最快速的清任务的方法，也许别人每天做20分钟的任务，你每天5分钟就清除了。日积月累，你省下的时间做点什么不好呢？

神行符这个道具，其实就如同有些朋友所说的：神行如同帮召令一样，看什么人使用，罪犯拿把刀在手，可能就要出人命，但是好人拿把刀在手呢？在文章的结尾，我其实还是希望好人多，毕竟现在是创建和谐社会么。P

激情2010，红色网游“亮剑”KO低俗网游



春节期间，放寒假在家的青少年学生们再次成为网吧，网游的主力军。但是风络游戏带来的问题，同样会敲打着许多家长的心。

孟母三迁，让孟子躲开不好的影响，培养孟子的浩然正气，使孟子成为一个正直有用的人。近年来，随着越来越多的青少年加入网络游戏大军，网络游戏出现“快钱”效应。这一效应也使很多企业纷纷投身网络游戏的开发与运营，期待在这一领域分得一杯羹。

不过，青少年作为一个辨别是非能力较低的群体，往往很容易沉湎于网络游戏所构织的虚拟世界中不可自拔，同时，为了获得更好的装备和技能，许多青少年不惜将父母给的零花钱全部投入到游戏中。更有甚者，出现了个别青少年为了玩网游去盗窃、抢劫等现象。另外，也有青少年将网络虚拟世界与现实世界混为一体，从网络PK发展到真人PK，网游成为社会的不安定因素。

因此，从去年开始，文化部等相关部门更是开始了一系列整治网游中色情、暴力等低俗内容的严厉举措，赢得了人们的一片叫好声。近年来，更有不少民间人士也纷纷开展网瘾公益治疗行动。他们通过公益讲座，个别辅导等方式，帮助那些沉湎于网游中的青少年回归正常的生活轨道。



难道看上去很美的网游，真的就是一朵会让人上瘾的网络罂粟吗？

其实，就像任何事物都有其两面性一样，网游既可能成为害人不浅的恶魔，也可能成为打救人心灵的天使。实际上，网络游戏作为一种益智、娱乐性极强的行为，适度参与对身心健康是非常有益的。网游玩家在网络游戏所营造的平等、民主氛围中，与三五好友聊天，共同完成某项任务，亦可获得身心的放松与满足。对那些涉世不深的青少年，也可以学会与人交流的技巧，并通过网络游戏学习到部分课外知识。



可见问题的关键不在于网游本身，而在于网游在发展过程中的引导方向。或者说，只有一味以圈钱为目的，而不考虑社会效益的网游，才是汤锅里的那颗老鼠屎。所幸的是，现在的网游人大多已经认识到这个问题，并开始做出有益的尝试。

比如，目前市面的一款叫《亮剑》的网游，就在兼顾社会效益方面做出了一次成功的探索。这款游戏是由中青宝网开发的一款红色军事精品网游。整个游戏内容以同名经典小说为蓝本，完美再现“亮剑”风云，并生动诠释了颇具积极意义的“亮剑精神”。在游戏中穿插介绍了抗日战争时期的相关历史，并将热兵器时代的经典战法，如埋伏、包围、突击、偷袭等技战术融入到游戏中，大大提升了这款网络游戏的娱乐性，无论是在军事知识还是近代历史的普及上，对青少年都有很好的教育作用。



在网络游戏行业，角色扮演类游戏占据了绝大部分比重。网络游戏角色的行为在某种程度上与现实人物是相统一的。《亮剑》最大的特点是依托真实的历史，完美诠释“亮剑精神”，与以魔幻、神话、传说等为题材的网游形成鲜明的区隔，这也使《亮剑》的玩家减少了虚拟感，将游戏中的自我与现实中的自我进一步拉近，将有助于玩家了解社会的真实一面。

随着《亮剑》等具有积极社会效益的健康网游，逐渐占据网游市场的主流。人们对网游的态度，也将会逐步改观。或许，那时候才会迎来国产网游健康发展的真正春天。P

引爆全新战争体验《万王之王3》深度评测



作为中国第一款商业化运营的图形化网络游戏全新续作，3D魔幻史诗网游《万王之王3》自宣布开始运营的那一天就承载下了千万新老玩家的希冀，仅在封测期间就已有超过百万的世界各地用户率先体验了这款魔幻史诗大作。

除去荣获“2009中国优秀游戏制作人评选大赛”（简称“2009CGDA”）的“最佳游戏原画设计奖”、中国软件行业协会游戏软件分会（CGIA）的“金手指”、年度最受期待网游“金凤凰奖”等多项大奖光环外，《万王之王3》还有哪些魔力吸引着新老玩家呢？笔者近日对游戏进行了试玩，评测如下。

职业特色最具魅力

刚进入游戏，玩家有三个职业可以选择，即战士、牧师、法师。50级之后，三个基础职业各有三个一转职业可以选择，每个职业又拥有三条完全不同的技能发展方向，辅以6大人物属性的自由调整，可以打造出完全个性化的玩家角色。

此外，而在职业平衡这一点上，《万王之王3》也取得了不小的突破，从PvE的角度来看，各个职业只有非常注重细微的配合才有可能战胜强大的Boss级敌人；而在PvP方面，《万王之王3》非常强调职业之间的相互克制，因此对于玩家的战术控制能力提出了很高的要求。截止至现在，二转27个职业尚未开放。

战争体验是最大亮点

《万王之王3》为玩家提供了丰富而全面的战争系统，并且每种战争都有着自己特有的趣味。在游戏测试中，落日战场、大逃杀、界域之战无比让人杀得痛快淋漓，惊心动魄。

笔者虽然级别不高，但也混在大军中感受了一把《万王之王3》PK的极致体验。

在亚伯里亚与红石城旷日持久的战争中，最为惨烈的战场就属于落日战场。这个位属于落日峡谷的小道，汇聚了无数王室和红石城的精英。无数强大的战士和法师都丧生在这里。



《万王之王3》庞大的战争系统中，设定了这样一个战场，并且能以三个“最”来形容：最公平、最需要智慧、最考验反应速度。这个战场就是“D公馆大逃杀”战场。

进入这个战场，每个人都要在特定的恶劣环境里，摆脱别人的追杀，同时追杀别人，利用智慧和实力生存到最后，赢取丰厚奖励。

自测试开启以来，无数新老玩家涌进坦格拉美亚大陆，他们从绝望的主神手中接管了七个时空界域，也续写了旷日持久的战争史诗新篇——各界纷争不断，矛盾一再升级，勇士们摩拳擦掌，枕戈以待，大规模的战争已不可避免，界域之战一触即发。

荣誉、牺牲、英勇、怜悯，界域之战是一场正义的征讨，是一场捍卫领地的生死保卫战，英勇的战士们体现了真正的骑士精神。

城邦建设与经营系统

《万王之王3》是团队战争的游戏，单兵作战是极其危险的，也不会取得多大的成绩。在游戏中，玩家需要组建佣兵团，之后就会拥有一块空白的驻地以搭建城邦，除了可以自主决定所有城邦建筑的摆放外，玩家还能真实地体验一城之主的所有感受。

在建造城邦之前，玩家必须决定自己城邦的未来发展方向，究竟是以战争作为自己的国策？还是努力研发科技以求科技兴邦？或者致力于经济，谋求金钱外交？然后为了城邦的发展，玩家还必须决定是否要对其他城邦进行讨伐与争夺，或者占领中立地区上的驻地来获得珍贵的生产资源，以战止战，在坦格拉美亚大陆上，和平来之不易。

灵器是可靠的伴侣

灵器具有很高的固定伤害输出，而且有对玩家属性加成，实为居家旅行冒险必备之伴侣。遗憾的是，笔者发现对付一些任务怪系统不给用灵器。

《万王3》中的灵器不但种类繁多、造型丰富，还可以为玩家带来强大的属性加成。而不同的灵器还会拥有专有技能，在战斗时可以提供强大的支援。在后期，灵器还可以通过融合、喂养和战斗来完成晋阶，并且还能附着到玩家的武器与装备上，让能力与外观都发生巨大变化。

任务有点多，升级不太难

在50级之前，只要每天刷任务，再挂挂机，十天半个月就能到一转了，49级的时候经验有些多，不过还是要抓紧升到50。个人认为，只有到50级之后才能体验到游戏真正的乐趣。

《万王之王3》用任务来引导玩家对各种游戏功能进行尝试也成为了任务系统的一大特色：进入《万王之王3》的新手玩家从出生的那一刻起便能获得任务对各种功能的详细引导，包括如何打开包裹、如何使用坐骑、如何使用情绪泡泡、如何添加在升级过程中获得的属性点和技能点、如何学习和使用生活技能等。

DIY超萌时装搭配 《龙》时装展大点评

所谓一千个人眼里有一千个哈姆莱特！时装永远是新一代潮人的宠爱对象！今天小编将要介绍的，就是目前许多读者们提到的《龙》这款游戏。同市面上大多数免费游戏一样，《龙》这款游戏自然少不了时装。许多游戏的时装都有个特点，就是穿出去容易“撞衫”，往往一套时装出来，满大街都是一样的衣服，这如果放在现实中，那可是很郁闷的事情哦！

《龙》的时装有个特点，除了风格迥异，而且可以混着搭配，还能局部染色，稍有点创意的玩家，就能够穿出与众不同的风格来了哦。闲话少说，我们先来看PP的衣服吧！

主流时装展

游戏玩家对自己欣赏的衣服眼光自然不会统一，有人专情于仙气缭绕的道家风范；有人迷恋于独具风情的民族时装；有人情牵虚幻迷蒙的奇幻装；有人则偏偏心仪诡异装！《龙》的时装满足于各玩家的喜好，为每一个“龙”迷们设计不同风情的时装，展现你最美的一面！

洛香素环：瑶池仙子雪中情

《龙》上个月刚推出一套颇具道家风骨的仙女时装：洛香素环装，就让每个喜欢古典风情的玩家都感受到了一阵中国风！对于喜欢浪漫的GGMM们而言，无论是女装的洛香素环，还是男装的傲天玲珑，均给人一种王子仙子般的神仙风韵！

新婚礼服：结婚必穿服

自《龙》开放了婚姻系统后，新婚礼服成了所有饮食男女们共同关注的时装！作为一款中国武侠游戏，《龙》的新婚时装自然不会放过凤冠霞帔，代表着喜庆的红色，无论新郎还是新娘，均能成为礼堂上的焦点！值得一提的是，此次开启的婵娟池，是专门为情侣开放的场所哦，各位可以在里面尽情YY了呢！

寒梅傲雪：中国风旗袍

旗袍属于满族服饰的改良，《龙》中的傲雪寒梅装（女装傲雪寒梅，男装韩梅傲雪）便是将民国时期的旗袍风格进行大刀阔斧的改革，无袖高开叉短袍，将《龙》中MM们傲人的身材展现出来，同时打斗时候也不会成为累赘。而男子装更是肌肉的展示，像极了民国时期的武打高手！在《龙》的八大氏族中，满族是否与长白山一带的氏族有着千丝万缕的联系？这个敬请关注《龙》的后续剧情了！

风花雪月：返璞归真的时装

风花雪月单单从衣服上看，有种隐在山间的民族风情，宽长的腰襟几乎拖到了地上，布装的材质给人一种“隐士”的感觉！但是风花雪月的神奇之处就在于MM身后多了一对薄薄的小翅膀，让人想起了古代传说中“七仙女”的羽衣！看来风花雪月一如它的名字，就是相爱的两人一同过着只羡鸳鸯不羡仙的眷侣潇洒生活！

苗域风情 华丽MM朴实男儿

提起苗族的服饰，想必各位都能浮现出华丽的MM们有着夸张的银角的头饰，以及脖子前的小银花坠吧！相对于苗族MM们全身“银”光溢彩，而苗族壮汉们则是带着头巾，穿着朴实的衣服，风轻云淡，不问俗世！据悉，在《龙》的江湖神话中，九大氏族中的三苗氏族与九黎氏族，均与苗族有着不可分割的联系。三苗氏族位于风景秀丽的巫水，鬼城“酆都”是三苗的贵族，善用毒与蛊，崇敬鬼神，而九黎氏族位于南蛮的武夷，民风彪悍，战神蚩尤曾为九黎族长！



彩蝶仙子：如梦如幻的唯美

“庄生晓梦迷蝴蝶，望帝春心托杜鹃。”昔日庄周梦为蝴蝶翩翩然，轻松惬意，醒来后依然对这个梦念念不忘，不知是自己梦蝴蝶还是蝴蝶梦到了自己。无论是庄周迷蝶，还是梁祝化蝶，蝴蝶总是代表着美好的事物与纯真的感情。这套彩蝶仙子装如梦似幻的样式想必让诸多喜欢《龙》的玩家们尖叫吧！MM们可以穿着这套时装感受梁祝那缠绵悱恻的爱情，帅哥们则看着蝴蝶仙子，做着蝴蝶的美梦尽情YY一番！闲话少说，就一起来欣赏下绝美的蝴蝶时装吧！

玉珥星眸：另类MM小恶魔

玉珥星眸装看似和彩蝶仙子一样有点梦幻色彩，实际全然不是，那可是一套非常邪恶的魔女装哦，甚至还特别准备了一对恶魔翅膀，和彩蝶仙子的MM站在一起，就如同天使VS恶魔，深受喜欢走极端另类玩家的喜爱！

时装还能染色

看到那么多时装，是否已经让读者们花了眼？时装除了试穿，染色也是一种学问哦！今天小编就再次贡献一点“染色”攻略，看看小编精心染出的时装吧！

喜欢看近代武侠剧的玩家对这套打手装想必并不陌生吧！这套非常具有中国功夫的时装，深色更显血腥，而浅色则有更显风流！

这套时装中，身着浅色的MM河边一立，纤纤细影展现而出。有些喜欢标新立异的潮人MM则偏重染成独特色彩，绿袖红裙蓝衣，这种花团锦簇的搭配可不是常人能做到的哦！

即使是民族风，也要穿出不同的民族风格！一套苗族时装，放鹿的时候樵夫装；约会的时候白马王子样、结婚的时候则是鲜艳大红……让民族风吹满神州大陆！

女神装的感觉有点原始的味道，全身上下几乎都被树叶包围！但是树叶不单单是绿色，紫色红色花色……这套本就是回归自然，你想怎么染就怎么染！



风格迥异的时装，同时混着搭配，染着颜色……若各位没事就变换着玩时装，撞衫的概率可想而知了哦！当然，小编对《龙》中的几套装备也是很有爱的，如果今年装备也能染色的话，那就更完美了呢！

2010年亲民网游《苍生》技术测评



游戏简介

《苍生》是由杭州游趣网络第一研发中心耗时3年潜心打造的一款2.5D大型多人在线角色扮演游戏。游戏取材自风云际会的朝代崩乱时期，拥有深厚的中国古代文化底蕴，玩家可以化身英雄，乱世砺剑，以满腔的热血傲战八方，尽抒满腔豪情。

【游戏画面】

《苍生》这款游戏，给玩家的第一感觉就是：精致。游戏角色造型分明，画面清新、淡雅，整体色调明快。浩瀚如海的沙漠，青翠幽深的竹林，碧波万顷的湖水，苍茫皑皑的雪原；众多风格迥异别具特色的场景，经过顶级的渲染，质感非常，加上极低的资源占用率，精致之感油然而生。







【游戏音乐】

目前市面上大多网游丝毫不重视背景音乐，却不明白，游戏像是一门艺术，而音乐正是点睛之笔。《苍生》的音乐系统，由团队自己制作，超乎寻常的完美。当你在一个未知的世界里探索，耳边音乐恰如其分的回荡，时而气势激昂，时而婉转悠扬，那种触及灵魂的震撼所带来的感受，让人融入其中，仿佛身临其境。

【游戏操作】

游戏的操作可谓非常简单方便，简洁直观的界面，详尽的帮助系统，即使你是一个从来没接触过MMORPG的玩家，根据游戏内的帮助系统，也能很快的掌握各个游戏系统。游戏主要采用鼠标操作，几乎绝大部分操作，都可以通过鼠标来实现。无论是走路、战斗、组队还是各种互动，通过鼠标都能很容易的实现，完全可以一鼠走天下。游戏界面各种功能面板排列清晰，一目了然，辅以常用的快捷键，操作将更是简便。

【游戏职业】

《苍生》的门派职业系统，摆脱了传统游戏模式的羁绊。四大武功门派，八大技能路线，尽情转换。更有双套装功能，无论练级、PK皆能得心应手。随时体验不同职业带来的不同感受，是飘逸灵活，是陷阵血战，抑或救助队友，只在一念之间。不过，要养成一个“全才”可并非容易之事。

【游戏战斗】

置身恢弘的战场体验酣畅淋漓的厮杀，游走刀锋边缘轻巧的收割生命，统帅百战雄狮运筹千里决胜，这些想一想都非常兴奋的事情，《苍生》完善的战斗系统都可轻松为您实现。然而，大规模的势力争霸才是游戏中最为璀璨之处。小到帮战，大到阵营战，无不需要先制定无懈可击的战术，再身临战场挑战操作的极限，方能得胜而归，扬名四方。

【游戏副本】

这款游戏的故事背景细腻非常，却并不庞杂，使得副本系统可以和剧情可以完美的链接在一起，浑然天成，贯穿整个升级流程。每个副本都经过匠心独运的设计，媲美单机游戏的豪华，繁杂的机关陷阱，高度的Boss智商，极品的天兵神器尽在其中。完全摆脱了循环刷怪的“无聊模式”，给玩家仿如史诗般的震撼。

【游戏交互】

《苍生》的交互系统也是比较独特的。聊天系统颇为出彩，不仅简单方便，更添加了如自定义字体颜色，表情的支持，还能记录私聊的对象。说到交互，自然想到“两情相悦”，游戏的结婚流程，完整复刻中国古代婚礼，从“问名”到“纳征”再到“亲迎”，喜结连理比翼双飞，让玩家深深体验一次中式婚礼中双宿双栖的浪漫。



测试总结

《苍生》是一款非常不错的游戏，有很多破旧创新风格独特的玩点，游戏尤其强调玩家之间的互动，无论是友情、爱情、还是势力间的对抗，都栩栩如现实一般，给人以心灵的寄托。除了以上介绍的内容之外，还有很多华丽的游戏系统，看来，想誉满天下，威震全服并不是一件容易的事情呢。



侠客持刀闯梦想
——《梦想世界》刀法招式分析



武侠与奇幻交融的《梦想世界》中，共有11大流派，其中包括六大武器流派和五大法术流派，这些流派的招式共有409种之多。每个流派都有自己的独门秘技，每种招式也都有着独一无二的抗性，招招相克，极具个性。

刀法流派乃是六大武器流派之一，每招都有着极强的威力，美中不足的是招式速度较慢，所以刀法战士又称作“龟战”。在群P中，负责守尸的刀战几乎每次都能成功，这一特色又令人十分敬畏。今日，笔者就教给刀战朋友正确选择招式的方法，让大家也能成为笑傲江湖的武林奇葩。

普通类招式的选择

刀战的普通类招式花样较多，包括了吸血类、守尸类、任务类和综合类，笔者只为大家介绍值得去钻研的普通类招式，希望大家能够从中受益。



【风卷残云】新手刀战必须钻研的招式。这招也是所有低级招式中威力较大、效率最高的招式，无论是剧情用还是PK用，都能够发挥出最大的伤害效果。该低级招式已经显现出了刀战高威力、低速度的特色。



【以逸待劳】使用后可以携带反击效果，钻研满后可以反击3次，精修满后可以反击5次。是中级招式中，最适合单P的刀法招式，抗灵巧40%的优势可以抵抗住疯狂连击造成的伤害并且进行反击。

【掷地有声】虽说威力适中，但是它是中级招式中零消耗的PK必带起手招式，抗灵巧和力敌各30%，也可以抵挡住疯狂连击造成的伤害。

【望梅止渴】所有刀战必须钻研的一个中级招式，因为该招式精修到4级可以吸取伤害结果38%的气血，也就是说你打对方1000血就可以为自己增加380的血。刀战最具特色的招式之一，不钻研就称不上刀战了。

【不动如山】刀战零消耗的高级守尸招式，钻研满后的威力是372，有的刀战也愿意当作起手招用，不过这样效率并不算高。钻研满的起死回生39速率，而不动如山30速率，守尸体是绰绰有余了。

【拖泥带水】拖泥带水和不动如山的威力、效率、速度都一样，但是唯独不同的是抗性和消耗，此招使用后受击不会降低准备度，也可以守尸用。刀战朋友可以将这两个招式一起装备上。

【劫乱斩】刀战的100级招式，有着超高的威力和119的初始效率。这招无论是PK还是副本，都是十分好用的，所以这招也是刀战必备的特色招式。

力敌类招式的选择

刀战的力敌类招式较少，所以仅有任务类和PK类的招式。力敌类招式的特色就是可以发挥出最大的伤害效果去攻击敌人，下面笔者给大家介绍下刀战必备的力敌类招式。

【力劈华山】该招式和风卷残云配合使用会更好，是停在39~49级的刀战小号必须钻研的初级招式，威力适中，效率110%，仅靠这些就可以发挥出最大的伤害效果。到了中期的刀战可以放弃该招式。

【银河落九天】这也是刀战最具特色的中级招式之一，精修满后可以达到349威力和118%的效率，刀战最强大的力敌招式，可以和灵巧类的刀降修罗匹敌。招式缺点就是抗灵巧与力敌效果较差。

【裂云斩空】中期刀战必备的招式，有着和银河落九天相差无几的威力和110%的效率，抗性也比较好，也是刀战不错的力敌招式之一。

【逆斩乾坤】每个武器流派都有一个专打战士的招式，逆斩乾坤是刀战的打战士招式，所以也是必点招式。

灵巧类招式的选择

灵巧类招式是刀战最有输出效果的一类，也是PK中用的最多的一类。笔者再为大家介绍下刀战必备的灵巧类招式。

【空穴来风】使用后增加自身躲避，精修后也非常好用，这招也是新手刀战必须钻研的招式。抗灵巧30%和抗力敌20%的抗性是极其不错的，消耗点数也比较少，所以是PK用的极佳招式。

【幽影斩】使用后有较大的几率让对方中魔法毒，精修后的效果更明显，是中级刀战PK中不可缺少的特色招式之一，所以这招是有必要钻研的。

【刀降修罗】刀战最抢手、最好用、最高输出的灵巧类招式，也是每个刀战必备的灵巧类招式。

【裁宇】刀战的第二个100级招式，抗力敌95%，完全可以抵抗住枪战的圣阳+三环的伤害结果，这招也号称是“无法被狮子宫星魔秒杀”的招式。

小结

刀战的招式分析就到此结束了，相信刀战朋友们从中得到了很多经验，至少不会为钻研招式而苦恼了。今日没为大家介绍群攻类招式，笔者只能在这里说声遗憾，因为每个级别都有群攻类招式，根据你的级别选择群攻类招式就可以了。希望大家能够成为一个优秀合格的极品刀战，为了你的大侠愿望，开始持刀闯“梦想”吧！

后记：据说《梦想世界》将在3月举办全国竞技大赛，奖金可观。更多详细消息，参见大软中旬刊内容，或者登陆官网查看吧。P

《中华英雄》新手指南

搜狐畅游旗下首款3D武侠题材MMORPG《中华英雄》，取材自香港著名漫画家马荣成、黄玉郎两位名家联手打造的著名同名漫画，畅游表示："《中华英雄》通过极富视觉表现力的'组合式武功招式'和创新性的'电影式剧情副本'，带给玩家身临其境的IMAX级视听享受。"

基本设定

登陆游戏后，点击右侧的创建角色按钮，建立游戏人物。



在基本设定中，玩家可以根据自己的喜好选择角色的脸型、特征（耳饰）、衣服样式、肤色和发型发色，还可以看到人物的各种表情动作演示。点击"下一步"或点击左侧导航可切换到人物的门派设定界面。

在门派选择界面中，玩家可以了解到三大门派及各门派两种职业分支的特点。不同的职业分支是由主修武器选择来决定的，在这里还可以预览到职业的特色招式效果。同时，系统还提供了不同职业的角色配点建议，在游戏人物升级的时候，都会获得一定的角色配点，玩家可以根据职业特色进行分配。确定门派及职业后，点击"下一步"或点击左侧导航可切换到角色门派套装调整界面。

在服装调整界面中，玩家可以选择角色所穿的基础门派套装的颜色，每个门派都有三套基本套装供大家选择。三种颜色、五个部件的不同搭配组合，让角色在出生时就别具特色，与众不同。

游戏界面

角色所在地区的小地图，仅显示角色附近部分范围，可利用左边的"+"跟"−"按钮进行可视范围调整。三角形为玩家角色所在处的标示，点击小地图上某处，可使角色移动至该处。显示角色所在地区的全范围地图，点击地图上某处，可使角色移动至该处。可自由调整地图透明度。只要玩家点人"寻求组队"快捷图标，就



可以马上看到该地图有多少人队伍还未满，选择加入即会发送给该队长你想加入的信息。点开"中华指南"界面，所有提示都会纳入中华指南，只要游戏内有任何的问题，都可在此查询。"活动详情"里可以看到各式各样《中华英雄》小活动，并有详细的时间和规则说明，只要活动时间一到开始的前几分钟，便可以用此界面参加活动。"活动详情"中可观看一周内所有活动时间表，若为可参加的界面或传送特殊场景活动，参加活动的按钮会亮起，玩家按下按钮，即可进入活动场地。"排行榜"内可以看到所有玩家在中华英雄中各项目排名前100名的玩家信息，只要玩家有这些条件上的优势，就会出现在排行榜中。

人物基本信息



人物头像中，由上至下分别是等级、角色名称、气血条、内力条、怒气条和怒气槽。气血条与内力条中间有一个三角的标记，可以用来设定自动使用药水的底线，开启物品栏右键点击要使用的药水，就可以自动使用了。

当角色攻击或受到攻周时，会累积怒气，怒气条满后将会移至下方的怒气槽，施放绝招时将消耗一格怒气。每升一级，系统将会给予一格怒气。角色一开始只有一个怒气槽，之后可透过武功等途径开启其余尚未开启的怒气槽同。

玩家在完成几个新手初期任务后，身上就会有不少修行值了，在这里建议玩家先在唐人街内找门派各师父像华英雄、金太保等武学老师学习武功，因为武点若满10000则达上限，也无法再打怪累积武点，所以一定要记得把武点用完，保存空间累积武点；至于武点则是在20级、40级、60级为一区段，到了该等级后就可以多加10000武点上限。学习武功来说，若找不到这些武学老师，可打开中地图即可查询位置，建议玩家可以去找天道大师与白城子，学习一些共通武学及方便性的回城技能，来增加自身内力的最大值，藉以增加战力。



一切为了学生——汇众教育北京数字影视校区就业工作访谈

汇众教育本期推荐校区：北京数字影视校区


2007年毕业学生李慧

说起“112工程”不得不提到一个人——汇众教育北京中关村（数字影视）校区就业部的肖阳老师。四年的时间，肖老师拜访了京城上千家企业，并与中央电视台、北京电视台、光线传媒、银汉传播等上百家知名企业签署了战略合作协议。中央电视台、北京电视台等名牌单位都专程来我校举办了专场招聘会，很多学生还没有毕业，就已经被“抢购”一空。数字影视学院学生的就业之路，越来越宽广。把兴趣转化成终身职业，真正实现了“双向”选择。

北京中关村（数字影视）校区以“一切为了学生”为办学宗旨。从入学到就业，学生就业是办学的重中之重，是学生和家长最关心的事情，为此学校专门开设了就业辅导课，从简历撰写、行业分析、岗位需求分析、职业素养、商务礼仪、面试技巧等方面，对学生进行系统的辅导，大大的提高了面试成功率。学生就业后，学校还会定期对其进行追踪，了解工作情况，帮助学生解决在工作中遇到的困难，顺利度过试用期。

“数字影视学院输送的学生，不但专业技术全面、过硬，而且具备良好的职业素养。工作上手速度快，综合素质高，是很多大学生所不能相比的。”这是众多用人单位反馈回来的一致意见，学校在行业内树立了良好的口碑。

肖老师有一本随身携带的工作日记本，上面详细地记录了学生从入学到就业的详细情况。可以说小小的日记本，见证了每个梦想实现的过程，更见证了老师们辛勤工作的成果：

黄中华	国务院新闻办五洲传播影视中心	后期剪辑
何　凤	中央电视台财经频道	在线栏目包装
蒋　旭	中央电视台财经频道	在线栏目包装
李伟龙	北京电视台科教频道	栏目剪辑、合成
杨黎丽	北京电视台科教频道	栏目剪辑、合成
薛思邈	北京电视台科教频道	栏目剪辑、合成
赵　月	湖北卫视北京制作中心	编导
邱　隽	中国教育电视台《职场中国》	编导
王　洋	北京光线传媒有限公司	后期包装
崔校菲	北京派华文化发展有限公司	电视剧音频制作
曾　彪	北京派华文化发展有限公司	音频制作
王　毅	北京派华文化发展有限公司	电视剧剪辑助理
刘　洋	北京派华文化发展有限公司	电视剧剪辑助理
孟怡菲	旅游电视委员会	后期剪辑
孔庆轩	北京艾氏国龙文化传播中心	摄像
吉　跃	北京新奥特媒体数据服务有限公司	编目工程师
王　卉	鼎盛佳作（北京）文化传媒有限公司	电视剧剪辑助理
崔　敏	索瑞时尚传媒机构	后期剪辑、包装
宋子歌	中央电大音像出版社	编导
李彦璋	北京鸣作坊影视文化公司	电视剧剪辑
何姗姗	中视达数字电影文化有限公司	电视剧剪辑助理


2009名企委培班


2009级学生再次获得大奖

这些只是日记本中小小的一部分，办学四年来为行业输送了近七百名专业型人才。就业方向为：电视台；影视、音像、传媒制作公司；各大门户网站、视频网站、播客类网站；3G、手机内容服务企业；广告公司；影视剧组、多媒体软件开发企业、动漫游戏设计开发公司等。其中影视后期制作公司188人，电视台182人，影视剧组93人，传媒公司79人，广告公司71人，音像公司26人，视频网站15人，还有部分学生自主创业，开办了自己的工作室。

2010年，受112家企业的委托，学院推出了“112数字影视人才培养工程”。定向为企业培养符合用人单位需求。汇众教育北京中关村（数字影视）校区同时又与北京电影学院合作办学，开设“影视表演艺术专业”“影视美术设计（数码影像方向）专业”课程。学生完成学业，将获得北京电影学院颁发的，国家承认的学历，以及由影视行业业内十一家权威协会联合颁发的职业水平认证证书。

只要你对影视感兴趣，立志从事影视行业。通过学校的测试后，即可加入112工程，签订《就业推荐协议》，学期结束还将步入影视行业各大企业就职。

盘点2009，北京中关村（数字影视）校区向行业输送了上百名专业人才，为行业、为社会也做出了一定的贡献。

112家企业的就业保障，人性化的办学理念，共同构建了学院强大的优质平台。相信每一位学生未来的路，一定比别人的更宽、更广。

网址：http://www.bjmedia.org

令人瞩目的经典
漫步者CES获奖产品海外热评

CES展会作为科技风向标，引领世界电子技术开辟一条创新之路，每一届都会带来令人震撼的新品。在2008年CES展会中，漫步者的E3350及无线功放产品Ramble就一举获得设计与工程创新奖两项殊荣。今年漫步者携卓越新品再次出征CES,M500不负众望以惊艳的外观与绝佳的性能表现再度获奖。多年来漫步者给多媒体音响领域频频带来惊喜，以独特的姿态屹立于国际舞台，可谓经典、新品源源不断，博得海内外业界媒体的广泛赞誉。



美国著名广播媒体Into Tomorrow在CES会场内对获奖品牌进行了第一时间的专访。漫步者官方代表Audrey Felix为大家悉心介绍了获得2010年CES设计与工程创新奖M500的卓越性能与创新设计。Into Tomorrow的资深栏目主编Dave Graveline为中国品牌能创造出如此精湛的产品而惊叹。



E3350作为2008年CES设计与工程创新奖的得主，堪称资历较深且久经考验的经典机型，在此届展会中依然备受瞩目。漫步者为2010年CES特别推出了E3350白色特别版，一袭圣洁的白衣亮相，彰显高贵的素雅之风。英国新潮电子互动社区网站gadgetspeak.Com 还针对经典之作E3350发表了一篇名为“多媒体扬声器的风格与发展趋势”的追踪报道，特别指出“未来需求的扬声器种类不仅注重音质，独特的外型风格也深受消费者关注，而中国品牌漫步者则做到了将两者完美融合。E3350就是一款兼于多音源播放以及外型风格时尚的桌面多媒体音响系统。它的出现颠覆了传统多媒体音响的呆板固化，引领了新桌面音频时代的创新之路。”

“漫步者M500，是所有iPhone多媒体播放器的巅峰之作。如果M500的外形还不能让你充分认识这个外星来客的话，它如雷灌耳般的震撼音质一定会让你彻底被它征服。不可思议的是在这个球体的内在蕴含着5个内置扬声器。当我们在2010年CES会场将iPhone接上了M500进行试听时，我们感受到了强大的音乐震撼力。虽然价格不菲，但绝对物超所值！”网罗创意电子工业设计与艺术的综合类网站dvice.Com的媒体评论员澎湃激昂地描述眼前这个赏悦于心的非凡艺术品。P



游戏之“星”花落汇众 新秀赢家玩转角色设计

汇众教育本期上榜明星——汇众教育沈阳（游戏动漫）校区学员金兴

“中国游戏制作人”（CGDA)颁奖盛典落下帷幕，来自汇众教育沈阳(动漫游戏)校区的学员金兴以其独具匠心的创意、精湛的游戏人物制作技巧征服CGDA专家评委，在非专业组——最佳游戏3D(人物/场景)美术新秀奖入围众选手中力拔头筹，一举摘得桂冠，成为此次比赛的大赢家。



金兴与指导老师赵琳合影

“非专业”也可以很专业

为了让更多的人了解当代非专业游戏人的成长之路，记者专门走访了汇众教育沈阳(动漫游戏)校区，并对这位优秀学员进行特别采访。

动人的悠扬乐曲，创新的游戏模式，过目难忘的角色设计，这是汇众教育沈阳(动漫游戏)校区游戏项目工作室留给记者的第一印象。此刻，金兴像往常一样，正在忙于游戏人物角色的设计制作。很难想象那一帧帧饱含卓越的游戏策划能力、高超的游戏渲染能力的作品，是出自这样一个稚嫩的年轻人之手。此刻的金兴已经不是颁奖礼上、镁光灯下那个手握水晶奖杯的羞涩少年，俨然是一名对自我技能和职业发展充满信心的专业设计师。

他认为，在电脑游戏已经成为主流娱乐方式的当下，那些充满创意激情的高素质角色设计师，已经成为各游戏公司和制作公司求贤若渴的人才。更重要的是，进入这个行业的门槛是公平的。“技能决定一切，这给很多像我这样的年轻人提供了很多机遇。”

如何成为游戏设计“狠角色”？

作为一个游戏新人，入主“美术新秀奖”带给他最大的欣喜莫过于将有机会进入各大游戏公司进行专业实践。

自2007年开始从事平面设计的金兴，因酷爱游戏和CG电影，2008年初开始接触游戏制作。为了提升自己的专业素养和实践能力，2008年5月，他毅然进入汇众教育沈阳(动漫游戏)校区学习游戏制作课程。因为心怀梦想与激情，在校期间，金兴比任何同学都要刻苦。而沈阳(动漫游戏)校区一流的师资团队和丰富的教学经验，也让这位满怀求知欲望的年轻人在短短一年间取得了惊人的进步。


金兴

2009年9月，作为汇众教育“云培训体系”问世半年多以来的教学成绩展示，“云世界之星美术设计大赛”在全国拉开帷幕，金兴凭借高超的技艺崭露头角，荣获角色组一等奖，更坚定了其追求理想的信念。

他觉得，自己的经历对于那些虽然没有相关基础但却立志进入游戏行业发展的同龄人来说，或许可以作为参考。

职业教育成就人生梦想

“游戏中的角色形象作为凝聚玩家视觉的焦点，已经越来越多的担负起一款作品的命运。”金兴认为，艺术家和动画师们都在力主赋予角色独特的个性，让角色载体与其他产品或品牌产生差异。而这种差异性则更多来自设计师对专业知识的掌握。


金兴作品

他表示，进入汇众教育是他迅速成长的秘籍。在这里，系统而科学的专业教育，数千位来自行业一线教师的经验积累，让他从一个懵懂初学者开始，打下坚实的美术基础，并一步步实现从熟练使用3DMAX、Photoshop等美术设计软件到能够制作高水准角色模型和贴图，乃至具备全局设计能力，与其他人员合作，根据制作计划按时完成任务并跟进角色的最终表现效果等能力的蜕变。 他说：“我的成功与指导老师——赵琳老师的努力是密不可分的。”常言道，名师出高徒。学员制作能力的高低在很大程度上取决于老师的制作水平。金兴的成功亦是如此！从学员口中，我们了解到：为了能够让学员掌握最主流、最实用的技能，赵琳老师忠于教学却又不拘泥于形式，他潜心研究，突破传统游戏人才教育手段，引进“案例教学制”教学模式，将教学延伸到课堂之外，以最新、最典型的知名游戏案例为切入点，逐渐由点到线，再由线辐射到整个知识面，真正实现了游戏人才游戏化培养！ 因为热爱，所以选择；因为选择，所以愿意无怨无悔地为之付出。这就是金兴的成功秘诀。

汇众教育沈阳（动漫游戏）校区
网址：http://sy.gamfe.com



头牌新闻

2010年全国电子竞技运动工作会议在京召开

■本刊记者 8神经

2010年1月28日，受到中国电子竞技爱好者关注的中国电子竞技运动工作会议在北京市石景山区隆重召开。本次会议由国家体育总局体育信息中心主办，中国电子竞技运动发展中心、北京华游竞界科技发展有限公司承办。旨对2010年全国电子竞技产业进行工作部署，进一步推动中国电竞产业和全民电竞运动的发展。出席本次会议的领导有国家体育总局副局长冯建中、国家体育总局体育信息中心主任赵黎、中心副主任杨英、石景山区区委常委常务副区长王春杰、石景山区区委常委副区长付生柱等领导，以及来自全国的电竞工作者。



本次会议就竞游电子竞技冠军联赛等项目进行了讨论

在本次会议上，王春杰、冯建忠、赵黎、杨英等领导先后做了发言。北京华游竞界科技发展有限公司的王治国总裁公布竞游ECL电子竞技冠军联赛与下半年将运行的中国首个大型电竞专业场馆。竞游电子竞技冠军联赛（Esports Champion League），简称ECL，是由中国电子竞技运动发展中心主办、北京华游竞界科技有限公司承办的一项大型电子竞技赛事，是覆盖全年、辐射全国、比赛年奖金高达100万元的国家顶级电子竞技赛事。宗旨是通过建立完善的赛事体系和运营系统，打造中国自主电竞赛事品牌，推动中国电子竞技产业和中国全民电子竞技运动的发展。目前，赛事策划、筹备已经基本完成，相关商标注册已经完成，预计春节后开赛。相信ECL的开赛将推动中国电竞产业的发展。

电竞专业场馆建筑面积达2000多平方米，建筑层高15米，是集高端赛事运营、国际直播中心、专业门户网站于一体，是中国第一大电子竞技专业场馆。整体建筑造型现代、时尚，凸显电子竞技行业的科技特点和时代特点。P



晶合新作

中国移动联手新浪推出手机版《仙剑奇侠传》

近日，中国移动联合新浪网举行《仙剑奇侠传》（手机版）新游首发推广启动仪式，数百名玩家受邀参与现场活动。活动由知名主持人谢娜主持，当红歌手张杰则现场演唱了最新的歌曲。本次推广启动仪式首发的《仙剑奇侠传——忆仙》《仙剑奇侠传——镜花水月》两款手机游戏，延续了“仙剑”系列经久不衰的剧情。面对手机游戏市场的日益繁荣，众多厂商都使出必杀技来应对市场的变化。中国移动作为中国最大的移动通信运营商，积极贯彻“移动信息专家”的战略目标，定位于优质游戏内容发行商，致力成为精品游戏内容的整合者、发布者，此次联合新浪进行首发推广尝试，标志着中国移动将联合国内外知名游戏开发商、游戏运营商，把最新最好玩的精品游戏，在第一时间推荐给手机游戏玩家。



2010暴雪嘉年华未正式确定日期

2009年的暴雪嘉年华仍在我们记忆中，2010年的BlizzCon又将来到。国外网站IncGamers透露了2010年暴雪嘉年华BlizzCon的消息，消息称本届BlizzCon将会在美国南加州阿纳海姆市的会议中心举办，BlizzCon2010将会从10月22日开始10月23日结束，为期两天。但在此后，暴雪官方立刻出面解释说：“暴雪还没有正式宣布以及确定BlizzCon2010的任何消息，希望大家不要因为外界的一些谣言，而做出与BlizzCon2010相关的旅行计划和活动。”

id新作Rage更新游戏画面

久未推出新作的id近日又公布了几张《怒火战车》（Rage）的新图。和id以往赖以成名的那些射击游戏不同。它的游戏方式基本上是“60%的射击加上40%的驾驶。”游戏将在后启示录时代风格的荒凉村庄中进行。游戏的设定是遥远的未来，在一次彗星撞击地球后，很多文明被毁灭了。玩家在游戏中需要帮助当地的村民抵抗严酷的政府统治和横行的变异怪物。



《冒险岛2》及《洛奇2》有望明年推出

2月5日上午，韩国游戏厂商Nexon召开新年新闻发布会，发表旗下游戏2009年全球业绩及未来发展计划。该公司在发布会上宣称，在韩国国内，Nexon计划以《洛奇英雄传》为重头作，今年上半年还将公开《Ever Planet》《龙之谷》《Nexon Star》等新作，首款网页游戏《热血

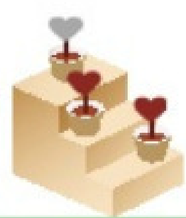
三国》也将在第一季度推出。同时，主力作的续作《洛奇2》和《冒险岛2》等目前也在开发中。《洛奇2》目前还未确定具体的公开日程，预计今年底或明年初公开。《冒险岛2》则有可能明年发布。



《龙》推出新春版

网络游戏《龙》在春节前夕推出了绚丽的“新春贺岁版”，新版本以新春活动、新界面、更多人性化互动系统著称。其中包括情人节“种花”系统：通过新年大农丞活动以及每日领取的小礼包，即可获得宝贵的花种。经过浇水与施肥后，玩家可种植出各种不同的玫瑰花。“年”兽在此时有可能来抢夺玫瑰，而赶跑年兽还可能获得丰厚的战利品。





晶合热点

台北国际电玩展开展

一年一度的台北国际电玩展（TpGS 2010）2月5日正式在中国台北市的世贸一馆正式登场，展览持续5天时间。很多国内游戏厂商进驻该展。除了请showgirl促销外，不少厂商还打明星牌请来艺人代言助阵，其中一家厂商甚至请来日本写真女星夏目理绪来现场助威。微软公司则不仅设置了展台，还精心设计了三条不同的“游园路线”，包括适合阖家欢乐的“活力家庭路线”、针对追星族设计的“追星粉丝路线”和专为玩家精心规划的“硬派玩家路线”。另外在此电玩展上，史克威尔·艾尼克斯还宣布《最终幻想13》将会发布繁体中文版。这也是本作首次推出官方中文版本。



偶像乐队“五月天”受邀在电玩展召开小型演唱会

专访盖亚星空运营总监

于2009年在北京成立的盖亚星空，是一家新的网络游戏开发商和运营商，同时它还在网络动漫方面有所发展。2010年，该公司将推出一款新的网页游戏《盖亚传说》，针对这款产品，本刊记者采访了该公司运营总监赵映轶女士。

大众软件：贵公司的主打产品《盖亚传说》是什么类型的游戏？它针对的用户群是什么样的？

赵映轶：不同于传统的网游产品，《盖亚星空》将是一个不断随用户需求和互动结果而改变的游戏生命体，它并没有一个准确的起点和终点，从第一块土地被开垦，游戏世界已经开始了他的生命和历史，随着用户自主交互导致情节和世界观发展，游戏会逐渐展开，越来越宏大的世界和越来越多的游戏玩点持续不断的呈现在用户面前。这款游戏的风格是健康化、休闲化的，主要目标用户群体是白领人群、时尚女性和青少年网友等高素质的网络用户群体，它将向低俗和拜金的现有传统网络游戏模式展开对决。



盖亚星空运营总监赵映轶

大众软件：我们何时能玩到这款游戏呢？

赵映轶：2010年第二季度开始，《盖亚星空》的初章将会和大家见面，并且以1～2个月一个新章节的速度持续推出游戏内容，同时值得特别提出的是，线上的活动将与现实世界形成丰富的互动。举个例子：现实世界房价上升，游戏世界也会相应调整，甚至现实世界的流行服饰也将第一时间出现在虚拟世界内。

大众软件：目前网络游戏和网页游戏市场竞争都很激烈，盖亚星空未来的发展战略是怎样的？

赵映轶：盖亚星空的产品将不会拘泥于狭义的网络游戏或网页游戏范畴，时代在发展、用户需求在改变，新一代的互联网娱乐产品需要的是敏锐的捕捉用户需求，甚至具有前瞻性的创造用户群体。传统网络游戏的同质化倾向严重、主要盈利手段依赖于时长收费和道具收费、越来越受到用户的诟病，生命周期严重缩短，除了个别精品大作，1～3年的生命周期是网络游戏的通常周期。而新模式的游戏产品不仅仅依赖于游戏本身的内容，同时强调了交互和用户参与的持续性世界观和系统演化，生命力极强，这点在国外同类产品上已经得到了验证，例如GAIA的产品《GAIA Online》几乎垄断了北美游戏市场用户，注册用户4000万，活跃用户1000万，并且不断地持续增长，整个产品形态随着用户的增长和运营时间的增长越来越完善，越来越生机盎然。我们有信心将国际领先的最新型网络娱乐模式引入中国，打造出符合中国互联网用户需求，具有崭新模式的互联网娱乐产品。



盖亚传说将在今年二季度推出



晶合快评

网络游戏，究竟是什么？

■晶合实验室 林晓

本人迄今为止唯一玩纯熟的网络游戏，实在惭愧，是休闲类的QQ游戏。虽然多年来在编辑部里受同事熏陶，对网游的来龙去脉热点闹点潮点都了解几分，但无论如何不能进入网游的世界沉醉，无法适应在一个虚拟的世界中生活——战斗、交友、经商、交易……甚至结婚生子……

所以，当有人忽然跑来问我："网络游戏，究竟是什么？"的时候，我觉得从来与网游隔岸观火的我，却恰恰因为离得远，才有幸识得其"庐山真面目"。

提问的人是位长者，对网络的世界半信半疑，半惧半喜，其有孙儿正到会敲击键盘打开IE浏览器的年龄，长者此问，当然是从孙儿能否受正道教育的担忧上来。

网游是什么？

对网游提供商来说，网游是一块巨大的蛋糕。

在《大众软件》2010年第一期，我们发布了《第9届中国电脑游戏产业报告》，内容显示，2009年中国网络游戏市场规模达到283.3亿元人民币，2010年初文化部也首次发布了《2009年中国网络游戏市场白皮书》，提出中国网络游戏市场2009年网游市场总规模达到200多亿。尽管不同机构提供的调查数据有一些细微出入，但2009年中国网络游戏市场的增长是无法被忽视的。网游行业依然是中国互联网经济的支柱和核心产业，也是不可否认的事实。在这块利益的大蛋糕前，所有的新技术应用、新理念引入、新的营运经销方式、新的平台或者团队，都只是一种手段，以期分得更多的蛋糕，获取最大的利润。

对玩家来说，网游是一种生活方式。

当一个人进入网游的世界，是因为他对现实世界厌倦或者是想要逃避？这种说法的背后隐藏着对游戏者深刻的鄙视，什么是现实？现实是网络已经成为基本的生活工具，现实是越来越多的人将自己连接入网络才能感受到自己的真实存在。今天的网游世界，对初入者是好奇，对习惯者是归属，对沉入者却是如假包换的生活——他在其中做买卖、赚取生活资料、结交各种朋友、甚至谈情说爱——他在现实中失败？他与常识中的现实的联系不过就是一身皮囊血肉需要安置和提供营养，倘若有朝一日他可以摆脱肉体意识化生存在网络之中，那才是他的理想。对于这些人，常人不能理解不算错，不能宽容是不是就正确了呢？

从2000年开始，网游在中国发展的10年里，社会舆论对玩家的态度起起伏伏，"玩物丧志"的传统观点被"娱乐至上"的潮流取代后，"网瘾"便成为反网游的尖矛，一波又一波的妖魔化网游"运动"，最终演变成全国"群策群力"的要"戒除网瘾"——注意，这又是一个巨大的利益蛋糕。

10年来中国玩家玩过多少网游，从刷经验值到练级，从解谜任务到组队PK，从养宠到训宠，从城邦系统到工会组织，从盟战到副本……游戏方式越来越复杂，游戏的世界观越来越庞大，游戏中的社会体系越来越健全。今天再说网游无内涵、思想性浅薄，都不是以偏概全的问题，根本就是盲人说象了。至于网游玩家，10年前的试吃螃蟹者今天已经成家立业，10年间加入玩家队伍的千千万万人之中，有许多的成年者。

网游其实就是一种平常的生活，和打麻将一样。

对所有人来说，网游是一场拧巴的拔河。

网游市场要做大，需要更多的游戏玩家。网游如果成瘾会危害青少年成长乃至产生无比可怕的后果，最好不要有游戏玩家——在这样拧巴的两种相反社会需求的撕裂下，谁能在游戏乐趣和商业价值间寻找平衡？

于是有了文化部将发布并实施的《网络游戏管理办法》，对网络游戏的经营主体、内容管理、运营服务、经营活动等环节都做出了全面系统的规定，同时还将加大执法力度，规范网络游戏市场秩序。

于是有了《中国青少年网瘾报告（2009）》，称目前我国城市网瘾青少年约占青少年网民的14.1%，约为2404.2万人。此外，手机上网可能会成为青少年上网成瘾的新动向。发布方中国青少年网络协会对调查对象群体"青少年"的定位是6岁～29岁。未成年人和具有独立民事行为能力消费者的界限在这里被混淆了。

于是有了卫生部在的《未成年人健康上网指导（征求意见稿）》，认为"目前'网络成瘾'定义不确切，不应以此界定不当使用网络对人身体健康和社会功能的损害。"



越活越年轻的林晓姐姐

于是有了国务院的《文化产业振兴规划》，其中"重点任务"的第八条表示，"重点扶持具有民族特色的文化艺术、展览、电影、电视剧、动画片、网络游戏、出版物、民族音乐舞蹈和杂技等产品和服务的出口，抓好国际营销网络建设。支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。"网络游戏赫然在列。

于是有了最近流行的"魔兽"玩家自制视频《看你妹之网瘾战争》中，玩家表达了对被社会主流不予认同的愤慨：

我们是玩着游戏长大的一代人。

这么多年来，人变了，游戏也变了可我们对游戏的喜爱没有变。

我们玩家群体在这个社会中的弱势地位没有变。当我们累了一天，打开那扇月租2000块的房门，却面对的是如此畸形的一个游戏时我们心里只有无奈。

就像你，杨永新，你天天叫嚣着《魔兽世界》让我们沉迷。没错，我们沉迷了。可我们沉迷的不是游戏，而是那份游戏给我们的那种归属感。我们沉迷的是这4年来的朋友和感情，是这4年来的眷恋和寄托。这一年里，即便是这样一个畸形的版本我们还在坚持。

这一年里，我们每次点天赋，
都会想着什么时候能再多十点，
这一年里，我们每次到幽暗，
都会看到对面那座永远没飞艇停靠的塔楼。

这一年里，我们明知不可能，却仍不知疲倦地向北极游过去，游到地图的边缘，游到连海都没有的地方。

可我们仍然还是看不清那片冰冷的土地！

为什么我们这样坚持？因为我们热爱这个游戏！P　漫画作者：SUNS









假如你有了孩子

——给游戏迷们的一个设问

■本刊记者 生铁

一

时间总是无情。在我身边，上个世纪80、90年代成长起来的游戏迷们，其中的一部分人，陆续都有了自己的孩子。托这个世界的福，这些曾经着迷游戏甚至过度沉迷游戏的人，他们还没有因忘情于游戏而潦倒、病倒、摔倒，以至于自己的生活宣告失败。他们都顺利或不顺利地完成了学校生涯，他们都找到了自己的工作，并且这工作还是与“游戏”直接相关的。孔子说他自己“三十而立”，这些游戏迷有些早一点，有些晚一点，也都成立了自己的家庭，有了孩子。

但当他们第一次对自己的孩子说出“不要动电线！”“不要进厨房来！”“不要碰剪刀！”这一类忠告时，我不知道他们——确切地说是我们——我们是否对于家长与孩子的关系有过全新的认识。因为有了孩子的人能够理解，家长对于孩子提出的每一个忠告，都是出自两个根源，一个根源是担心孩子受到严重的伤害，前面提到的3个不要，都是来源于此；另一个根源是不希望孩子破坏自己生活的秩序，比如我们所知道的“大人说话小孩不要插嘴”“不要把饭菜弄得满桌都是”。而这两者无不是为孩子未来走入社会作出准备。不要动电、火、水，是为孩子能尽量走好自己一生，不至于夭折；而制定家庭的规则，实际上大而化之，也能起到为了孩子成年后走入社会，不至于和整个社会的游

戏规则格格不入，甚至冲突。为什么不同国籍的人在一起工作时总要有一些磨合，为什么久居乡间的人在城市公共场所不留意间大声讲话会遭到侧目——这其实都是人们童年在不同“游戏规则”的环境中所受熏陶影响的结果。

孔子所说的“立”，当然原意还不是成家立业有孩子，而是一个人到30岁就基本有了自己固定的认识体系和世界观的意思。而如何对待游戏，如何帮助自己的孩子处理其未来与电子游戏之间的关系，我们这些有孩子的，或者说已经到了有孩子年纪的人，并不是每个人都能“而立”！而我们为什么要为年轻的读者做这样一个牵涉到“怪叔叔怪阿姨的怪想法”的专题呢，理由很简单，因为我相信，每一个刚玩过通宵的同学，或者一个法律上已经成年，却还是为玩游戏而刚刚和家长闹了别扭的同学，都会有那么一个凌晨，会想到，假如有一天我有了孩子，假如他也爱上了游戏，我该怎么办？我会怎么办？



电子游戏被指责宣扬滥杀并非毫无来由，上世纪90年代最有创意的电脑游戏《暴力辛迪加》当中就有可以杀戮平民的设定，截图中显示某位玩家在任务中只杀害了一名平民

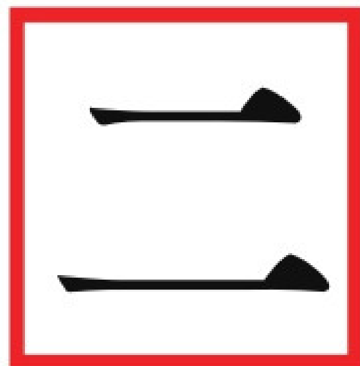
爱好音乐的人，一定会堂而皇之地将自己这种爱好传递和影响给自己的孩子，爱好读书、爱好打篮球、爱好戏曲的人，无不如此，唯独爱好游戏的人，不能尽情、尽早、毫不限制地将这爱好传递给自己的孩子。尽管上述的那些爱好，也都是些闲事，往往不能给自己创造直接的价值，但是它们终归是种情操的培养，终归是人生有雅好的一种情趣。可游戏不行，游戏和情操还沾不上边，游戏还不能算雅好，连《辐射3》的开发总监这样一个在玩家眼里丝毫不比布拉德·皮特和詹姆斯·卡梅隆逊色的人，仍然是社交聚会上的“可怜虫”。一个业界名人都会遭遇这样的境遇，而我们这样的普通人，当我们在自己的家里时，“游戏对人有情操培养”这样的话，对周围的人又能有多大的说服力。

而当我们，我们所有这些有理性的游戏玩家、所有的游戏业的从业者们保持沉默的时候，另一些人却没有闲着。来自各个领域、为着不同利益的“砖家”们，却在在媒体上大呼小叫妖魔化网络游戏、电脑游戏甚至是上网这件事。无形中，沉默使我们成为了“为了利益毒害青少年”的帮凶——他们如果只是拿网络游戏成瘾说事、拿治疗网瘾当作自己赚取暴利的手段，那他们是可鄙的伪君子（这是显而易见的），而如果他们当中真的有人发自内心地觉得游戏是戕害青少年的罪魁祸首（我们假设有这样的“砖家”），我只能说他是一个糊涂蛋。

这么一想，我简直要掉泪。想想《英雄无敌》吧，想想《博德之门》，想想《星际争霸》，想想《最终幻想》和《合金装备》，想想《超级马里奥》，甚至哪怕仅仅想一想《俄罗斯方块》，你在玩这些游戏时，是在和这个世界上最聪明、并且又同时是最有趣的人为伍，你是在与他们的智商进行较量。而掉过头来，你却要遭受伪君子和糊涂蛋的抹黑，在家庭聚会的餐桌上不能为自己的爱好哪怕辩驳一句。这么想想，该是多么荒诞。

当我们面对网络游戏成瘾这个话题时，似乎我们只能站成两排队伍。一排前面写着：网瘾毒害青少年。另一排前面写着：网瘾是扯淡，没有网瘾这回事。是我们感到理亏？是我们都肯自愿站到第二排吗？事实显然不是这样。在这两排之前，有一个因人而异的模糊地带，而这个模糊地带，其实是一种理智地带。

假如我们有了孩子，我们会限制他（她）玩电子游戏和自由上网么？我想这个话题每个人都有自己的答案。



笔者：问你个问题，假如你有了小孩，他12岁的时候，你发现他玩游戏玩了通宵，上瘾了。你怎么办？你会限制自己孩子用电脑吗？

Z君：通宵绝对不行啊，正常使用来说肯定不会限制，但通宵太过了。

笔者：可咱们不也通宵过么？

Z君：咱们在12岁的时候通宵过么？

笔者：你是否想过，要从小孩多大开始让他接触游戏，怎么控制他玩游戏？

Z君：小学就可以了，但我觉得网游不好，游戏机可以适当接触，父子或者父女一起玩游戏，还当是亲子活动了。

笔者：为什么网游不好？

Z君：因为12岁的孩子如果教育得当，是可以有掌控自己的能力，能区分必须要做的事情和重要的事情，比如学习、写作业、家务、睡觉、和朋友交往等等。但是，他们没有辨识一个人的能力，网游要接触的人太多太杂，他们没有能力分辨。这就是我不会让他12岁就接触网络游戏的原因。如果他玩单机游戏或者游戏机，我觉得基本上可以放开，网

游不行。

笔者：那你准备多大可以让他玩网游？

Z君：大学可以。最次也是高中吧。

笔者：嗯。可我从我自己的过去看，我觉得一个少年掌控自己的能力，也不是那么强。你认为是不是我自己的问题？

Z君：这是个大话题，要因人而异。

笔者：你小时和你家长为玩游戏的事情冲突过么？

Z君：冲突过，不过不算是很大的冲突吧，后来逐渐达成了一个平衡，就是我完成什么样的条件，他们就不限制我玩。

笔者：那时你多大？

Z君：我小学2年级开始玩游戏，7岁多吧。

笔者：就是你完成什么样的条件，他们就不再限制你玩——之后你应该就都达到了那些条件吧？依我对你的判断。

Z君：嗯，都达到了，主要就是对学习成绩的要求。家长不就是看中这个么？

以上是笔者对一位网络游戏企业的产品经理进行的口头采访。这个人是一位优秀的游戏玩家，他对数字充满敏感，不仅仅在电子游戏方面，他在桌面游戏方面也是无人能敌，多次参加国外的桌面游戏比赛。目前他不仅是个成功的游戏业经理人，也是一个优秀的作者。补充一点，他生于70后与80后的交界处，并如他所说，7岁开始玩电子游戏。他现已结婚，尚未有子。

就与以上采访相类似的问题，笔者做出一份小小的调查问卷，采访了多名业内同仁（其中大部分已经或刚刚有了自己的孩子），想知道他们对自己的下一代玩游戏是怎样的态度。“如果你的孩子上小学了，你会限制他玩游戏么？”在对一家知名网页游戏公司的CEO提出这一问题时（她在一年前生下了一个可爱的儿子），她的回答是：“应该会让他玩游戏。但一天不能过长时间。”

另一位资深的IT业作者则这样说：“我想我肯定会限制他玩游戏吧，父母最重大的责任之下就是把孩子带入社会，网络游戏虽然看起来是社会性的，但本质上我觉得它还是自娱自乐的。以前是谁说过一句：一个孩子一天所受到的干扰，比一个成年人在一年中受到的都要多。原因就是要将一个只有自娱自乐的禽兽型的小孩，变成一个愿意为他人做事着想的社会人，很是艰难。”

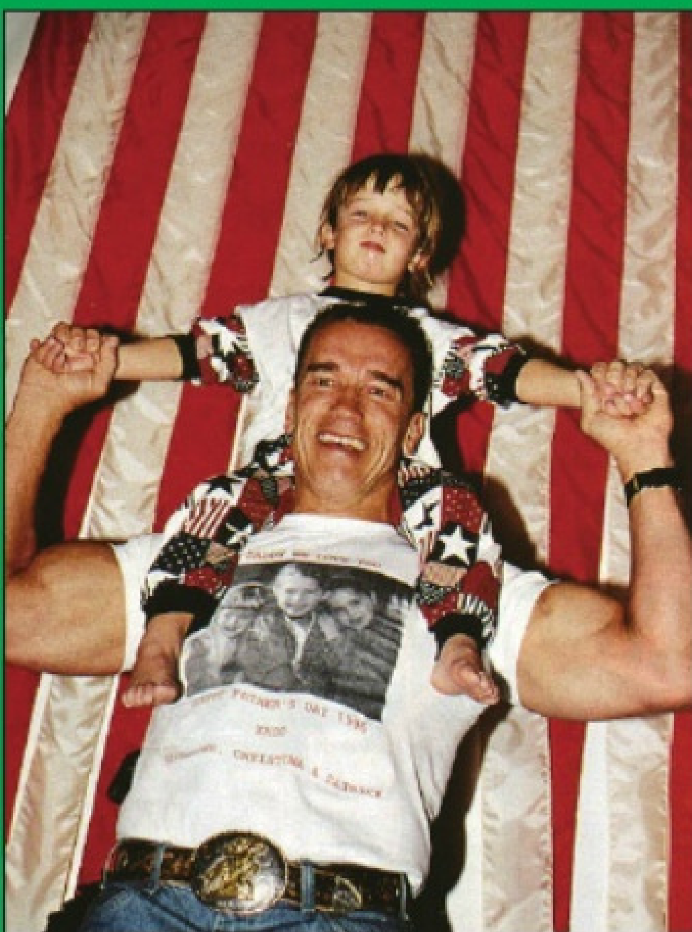


这是游戏《生化奇兵》（BioShock）中的一幕，在很多电子游戏中，玩家要对抗的往往是一个笼罩整个世界、妄图主宰整个世界的狂人，而在现实世界里，视游戏高过现实的玩家们又何尝不是一个执念成魔的人？

这位同样是个聪明玩家的作者又说了一句意味深长的话：“我还没有孩子，但确实认真设想过要是有了孩子，我要怎样处理我跟他或她的关系。特别是那些我自己都做不到的，我要不要让孩子去做，那些我想要做的，我会不会阻止孩子去做。”

这个不是回答的回答，确实是很多成为家长的人，在养育孩子时脑子里出现的矛盾问题。

对于他的父母是否限制过他玩游戏这一问题，他说：“很遗憾，我父母从未阻止过我玩游戏，他们还是蛮信得过我的，包括我有时在外头通宵玩游戏，也没怎么受到责骂。”是的，我相信他说的是真话，同时我还要告诉读者你的是，他是全中国最好的大学北大的毕业生。



科幻动作片明星、现任美国加州州长阿诺德·史瓦辛格和他的儿子，史瓦辛格起码有一半以上的电影里充斥着赤裸裸的暴力、拼死搏杀，他的孩子是否会喜欢看他们爸爸杀人的电影呢？

“你能允许他（她）几岁接触电子游戏？几岁可以自由接触网络上的任何内容？”

“顺其自然，我又不是政党，为何要阻止访问。但重要的是尽量全面的告诉孩子：你所看到的是哪些，哪些是你没看到的。当然这样说也有点考验自己，但告诉孩子，自己也不是全对的，以上只是自己的意见，可能会比较好。”

“如果有一天早晨，你突然发现自己的孩子玩了一宿电子游戏，早晨起来机箱还是热的，而他的两眼发红，而他的学习成绩在班里又不是很好。你会有怎样的想法？或者有怎样的措施？”

“我会玩一下这款游戏，看它是不是真的好玩。要是就是打野猪升级，就希望劝导孩子上进一点。如果这个游戏偏偏是班上同学都在玩的游戏，玩的不是游戏是社交，那我也没办法。要是我也觉得很好玩，我就希望孩子能写点感想什么的。至于学习成绩，这个事情我看还真的是儿孙自有儿孙福。”

“如果你有个女孩，在她13岁的时候，有一段时间，由于玩网络游戏，在网上和一个30岁的异性频繁聊天，并且你还发现她在网络游戏里和另一个不认识的玩家结婚了。你会怎么办？”

“这要看我跟孩子的关系。我要跟她关系很牛，我就会争取进到游戏里看看这个怪叔叔或‘坏’玩家是个什么人，再进一步考虑。要是跟她关系比较公事公办，那就只好讲大道理，尽量全面一些，实在不行只好提前让她妈教她如何做好避孕措施。”

我最后的一个蠢问题照例是：你认为电子游戏会使人上瘾或者叫“沉迷”吗？你会选择一个鲜明的立场，还是模糊的立场？为什么？

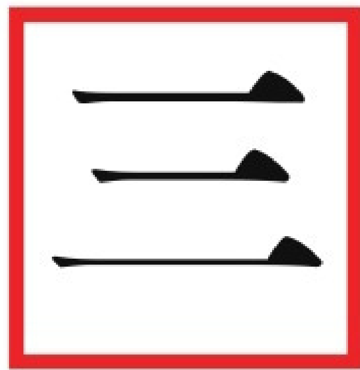
他这么回答我：会。我认为最关键的问题在于两点：

1.与实际生活不同，游戏有“明确”并且“快

速”的努力回馈机制，所以只要能升级，打野猪也能让人着迷。这种着迷，我的态度是一定要尽早从中解放出来，因为这是模式的吸引，而不是内容的吸引。

2.无论网络游戏怎样强调社交，它本质上还是一种自娱自乐的类型，从自娱自乐来说它没什么问题。但若是因此放弃生活中与他人的联系，才是糟糕的。因此生活中没有爱（不仅指爱情，而是人与人之间的亲密联系），没有因此产生的责任感，这是反过来最要关注的。

所以我的态度是，作为自娱自乐，可以一度沉迷，但要分析自己，要努力让自己跳出羁绊，并且很重要的是，回答自己：你可以丢掉身边的人不管吗？





爸爸有时只不过是长不大的顽童，在一些儿童读物和影视剧中，爸爸有时比孩子还要管不住自己，而妈妈则要充当家里的管理和守卫者角色，但是一个肯陪孩子玩游戏的开明妈妈，那可是并不多见啊

笔者采访的另一个对象，是一对夫妻。他们两人有一个1岁10个月大的孩子。孩子的父亲也是位游戏业的从业者，之前是位资深的游戏媒体编辑。对于孩子几岁才能接触游戏这一问题，他说他无法回答这个问题，因为“每个人的特点不同，因人而异，我要观察孩子的性格和接受能力再决定何时、如何引导他接触游戏和网络。”

与此同时他的妻子则这样看待这一问题：“让孩子几岁接触电子游戏，这个问题我还真没很仔细的考虑过。因为自己和老公本人从事游戏编辑以及相关行业很多年了，所以对于这个可能比一般的家长要开明一些。只要他自己愿意的话，我不介意他几岁开始接触电子游戏，而且很有可能……就是我带着一起玩呢，哈哈。网络内容我觉得可以让他自由接触。我一直认为坏的东西并不一定全是从网上接触到的，你越是不让孩子接触的东西，他可能好奇心越大，适当的引导比较好。而且网络是一个大的趋势，在线教学和沟通都是将来人类学习和相互了解的手段，所以也不是说家长想控制就能通过‘铁棒’政策就控制得好的。任其自然，善加引导，是我现在比较理想化的想法吧。”在对于孩子上网和接触游戏的方面，不可否认，了解游戏和熟悉游戏的从业者，确实要比从事其他行业的家长更为开明一些，这是采访中很明显的感觉。一个孩子的妈妈能这样开明，恐怕目前还是很少见的。

对于孩子背着家长通宵玩游戏的情况如何处理时，孩子的父亲说：“我理解他为什么会这样。至于措施还是因人而异，我知道电子游戏和学习的好坏没有直接关系，你不让他玩这个他自然有别的玩，玩心是人的天性，至于玩什么没区别。”孩子的妈妈则回答：“这个现象会让我很难过。第二天晚上我可能就会和他一起在某个游戏里出现，好好寻找一下这个游戏能够带给孩子的是什么？为什么游戏可以带给他，而学校、课本亦或是家长做不到。如果能够找出原因的话，也可以有效地和孩子沟通。至于学习成绩，我想从来不玩游戏的孩子也有学习不好的，玩游戏的孩子也有学习好的（我和孩子他爹正是这两类人的代表），学校、家长以及社会对游戏的偏见太重。我也会希望孩子学习好，所以作为家长，我们也会为此多付出一些心思，请注意不是心血。谢谢。”

当问到如果是女孩因为游戏而网恋的话题时，男性玩家或者做了爸爸的男性玩家大都有些短路。他们的答案都潜伏着或多或少的一点点忧虑，正如这为孩子的父亲所答：“女孩的话，这个问题确实比较操心。说实话，我不知道该怎么办，如果我觉得很严重，或许会直接阐明利害，这时比的不是强制力，而是做爸爸的和那个男人谁魅力高。”而我们在第二章一开头采访的那位Z先生则直言不讳地说：“如果我女儿在十几岁时总是和某个人网聊，或者在网络游戏里和人结婚，我会感到很担心，有些不安全感，说直白点，发生点不清不楚的事情，男的至少不会吃什么亏。”这种想法按书面语言讲就是“封建残余思想”，但也确实是一部分人的真实想法。可出乎意料的是，对这个问题，孩子的妈妈却表现得非常轻松，她说：“哈哈，这个不是问题。我也在游戏里结婚呀，也和其他的玩家聊天呀。当然，如果我13岁的女儿和一个30岁的异性聊天的话，我可能也会和这个30岁的‘童鞋’聊聊。当然，我不会装成13岁就是了。”

最后，我也对他们亮出那个最庸俗的、可又是最使玩家们因之而受困扰的问题：你认为电子游戏会使人上瘾或者叫“沉迷”吗？你怎么看这个问题？你会选择一个怎样的立场？

孩子的爸爸答：我相信，在一些极端个例中是存在网瘾和沉迷的，我是说从医学角度上。但目前被大多数人称为网瘾和沉迷的孩子还没达到这个严重程度，他们遇到的通常是家庭问题、教育问题。即使如此，我还是反对任何损害孩子身心健康的东西，只不过我不也不知道有效的改善方法是什么，反正一味阻挠是没有作用的。造成孩子沉迷游戏的原因很多很多，有孩子自己的，有家长的，有学校的，更有社会大环境的。去找出哪个是影响你孩子最深的因素，然后尝试改善它。最后我想说的是，电子游戏和千百年来流传的各种娱乐方式没有本质区别，不要把目光集中在网络和电脑上，多考虑一下孩子的个性和环境的因素。你今天看到孩子做某件事，并不代表他将来会怎么样或者不会怎么样，做家长的

应该更多地去了解孩子的性格，改善他的环境，用适当的力度去引导他做适合自己做的事，随着他自主能力的增加，再逐渐减少这种影响。这是一个十分复杂和艰难的过程，也是每个家长不得不承担的责任，往往在我们还没有看透这个问题的时候，孩子已经长大成人了。

妈妈的回答：我的立场一直很鲜明。游戏会使人上瘾，就像有人吃瓜子会上瘾，不吃完停不了嘴一样。但这和吸毒那样的上瘾不同，或者说有一些不同吧。游戏的上瘾还是相对来说好控制一些的，毕竟它主要是心理依赖，不像吸毒还有生理依赖。而且，据我了解，多数男孩子对于电脑的“开窍”都是通过游戏，这也是为什么一直以来女生的电脑相关知识要相对弱些的原因之一。只是我不认为一个孩子玩了游戏就是“不可救药”乃至“不可饶恕”的，更不是大怪物。至少我不会为了他玩游戏就把他送去给陌生人电击至死。

四

如果读者朋友你已经读到这里，我很感谢你有这个耐心。也许你能从这些从业者（并且我向你保证他们都是货真价实的游戏迷）的回答中，看到一些真知灼见，哪怕谈不上真知灼见，也总有几句话闪烁着人的理智之光。他们和那些在电视画面里捶胸顿足、痛苦流涕、恨不得要将游戏开发者千刀万剐的家长们形成了鲜明的对比——我并不评判这两种表现谁对谁错。我希望这个专题能使从事游戏行业的人也发出自己的声音，即使这声音很小——不过这并不是我们组织这篇文章的最终目的。

我们有自己的“健康游戏公约”，欧美的游戏产业有ESRB（Entertainment Software Rating Board）组织的分级制度，德国是众所周知对游戏审查最严厉的国家，早有《毁灭战士》（DOOM），今有《侠盗猎魔》（Manhunt）和《丧尸围城》（Dead rising）被严禁发行的例子。这些分级制度、健康游戏忠告的设立者和积极推动者，难道他们仅仅是为了维护社会的正常秩序吗？我觉得换个角度谈，这些有能力掌握社会权力和影响社会发展的人，他们当中肯定有很多也已为人父母。

他们也许做错了，也许有些做对了，还有些不过是造成了一种照章办事的过场罢了。但他们的本意，和所有的家长的本意，没有太大差别。还记得我们在本文最初提到的那两种根源吗？

我想说的是：是当我们为游戏所激动、所迷惑、甚至短暂迷失自己的同时，当我们对社会上那些“砖家”、学校和自己的爸爸妈妈保持沉默的同时，不要忘记站在他人的立场上思考，想一想，假如你站在他们的立场时，你会怎样面对“游戏”这个……东西。这是本文唯一的目的。



“爸爸，妈妈喊你回家吃饭！”想当年没有“网络毒瘾”的时候，爸爸们就是这样虚度青春的

在本文结束前，我突然想起，我那个爱拍板砖、爱辩论的搭档，那个现在还在写他的“专栏评述”的冰河，也回答了我的问卷。要是乐意的话，你们也可以看看他是怎么回答这些问题的。另外，别忘了也看看他本期的那个“大义凛然”或者叫“危言耸听”的专栏写了些什么。哈哈。

问：你有孩子么？几岁？
答：有，不到1岁。
问：当你着迷于游戏时，你的家长

[新闻链接]

青少年网瘾群体中47.9%为“网络游戏”上瘾

2010年2月2日，中国青少年网络协会在北京发布了中国青少年网瘾报告（2009）。本次青少年网瘾专题研究工作由中国青少年网络协会主办，中国传媒大学调查统计研究所实施。本次数据调查结果显示，目前我国城市青少年网瘾群体约占青少年网民的14.1%（2400万人口）。调查显示，目前网瘾青少年在年龄分布上呈现上升趋势，年龄在18～23岁的青少年网瘾比例最高，其次是24～29岁。与2005年相比，13～17岁年龄段的网瘾青少年比例有所下降，但18～23岁年龄段的网瘾青少年比例有所上升。这充分说明国家有关部门在帮助未成年人健康上网方面做了大量卓有成效的工作。

该报告显示，在14.1%的青少年网瘾群体中，有47.9%的人把“玩网络游戏”作为其上网的主要目的并且花费的时间最长，属于“网络游戏成瘾”，数字接近青少年网瘾群体的一半。这一比例远远高于非网瘾青少年中选择这一选项的比例（21.1%）。在以“玩网络游戏为主要上网目的”的网瘾青少年中，38.1%“参加过网络游戏公会”。

该报告认为，发展水平高的城市青少年接触网络频度较高、时间较早，对网络的认识和使用方面，较不发达城市更为成熟。此外，发达城市青少年所接触的教育及课外活动资源比较丰富，青少年的课余时间会被安排更多与网络无关的事项。而不发达城市的青少年如果对于学习或生活感到厌烦，更容易到网吧上网，导致网瘾。

网瘾成因和家庭关系密切相关。网瘾青少年比普通青少年网民受到的家庭管教更为严厉，所获得的鼓励和安慰更少，两者在家庭结构和家庭氛围上区别明显。网瘾程度越严重的青少年，“未与双亲一起住”或“仅与父母亲中的一方一起住”的比例越高。报告指出，如果与父母亲一起居住，将有可能有效地抑制网瘾。

该报告还针对青少年网民、家长、学校、网瘾治疗机构和相关部门提出预防网瘾的建议。比如建议青少年网民合理有效地控制上网时间、丰富网上活动和上网目的、尽量在家上网不去网吧、加强现实生活中的沟通交流等；建议家长营造和谐的家庭环境、学会与孩子有效沟通、使用恰当的家庭管教方式、不给孩子过大压力、满足孩子精神需求等。

曾经用哪些办法来限制你？请认真回忆一下然后回答。

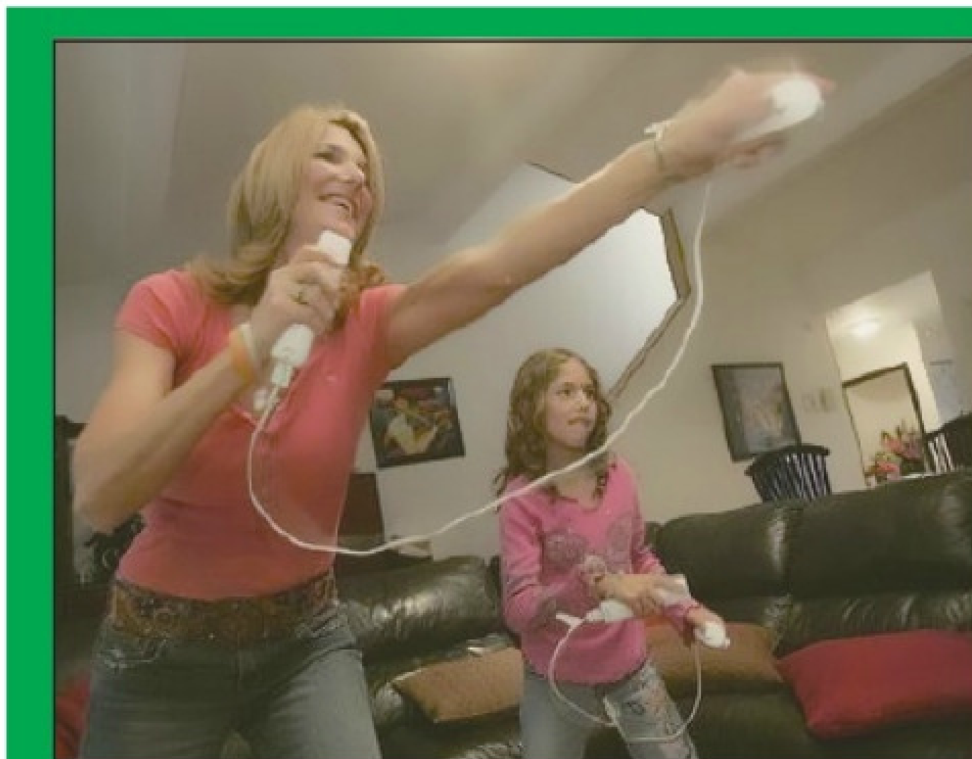
答：痛打，给买课外书看转移注意力。

问：假如你有了自己的孩子，你能允许他（她）几岁接触电子游戏？几岁可以自由接触网络上的任何内容？

答：接触互联网怎么也要4岁以后，连字都不认识上什么网？自由接触互联网怎么也要10岁以后，此前需要大人监督辅导。孩子的好奇心强，未必能正确理解互联网上各种内容的含义。到了16岁之后，基本就可以让他自己上网玩了。哪里都有良莠不齐的内容，光禁止是没用的，关键是教会他正确认知。

问：请你严肃地、认真地想一下，如果有一天早晨，你突然发现，他（她）玩了一宿电子游戏，早晨起来机箱还是热的，而他的两眼发红，而他的学习成绩在班里又不是很好。你会有怎样的想法？或者有怎样的措施？

答：限制他的游戏时间，但还是可以玩。学习成绩如何是另一个问题。成绩好不代表有能力。如果他尽力了，或者兴趣不在传统的功课，倒也可以理解。上大学又能如何？还不是满地找不到工作的。这个世界上，成功并不只有一个标准。（编者按：冰河写过不下10次大学生就业的专题。）



Wii从某种程度上改变了成人社会对于游戏的印象，可……很多玩家并不喜欢这种健康的游戏，他们就喜欢打打杀杀的……

问：如果你有个女孩，在她13岁的时候，有一段时间，由于玩网络游戏，在网上和一个30岁的异性频繁聊天，并且你还发现她在网络游戏里和另一个不认识的玩家结婚了。你有什么看法？

答：我回答这个问题有些站着说话不腰疼了。不过基于父母的角度，和异性聊天，或者玩游戏结婚什么的不算太大的事情。关键还是教会她和人正确的交往，如何学会信任，如何学会提防。简单粗暴的手段只会适得其反。话说我们都是从那个年代走过来的，多理解一下吧！

问：最后，你认为电子游戏会使人上瘾或者叫“沉迷”吗？

答：不会，我们可以称之为依赖性，但并不是不可取代的。所谓网瘾，其实是心理问题的一种表现，心病需要心药，需要亲人朋友的关怀。当然这个过程很麻烦，不过人的成长本来就是麻烦的事情，我们自己长到现在也是同样。

“以酒为法，照例实行”

——一个已经有孩子的游戏业者的答卷外陈述

King

江湖险恶，妖孽四起。我不敢说所有的治疗网瘾的大师都是江湖术士，但我敢肯定99%的这类网瘾治疗者和江湖上算命打卦的，没什么区别。至于有人说貌似却有网瘾治疗成功的案例，只是想问算命打卦测字相面自古至今，如果毫无灵验，谁能信它，又如何能流传下来？但这绝对算不上正道吧。有人说网络游戏是电子海洛因，我是非常佩服这种嘴大无脑的说法的。不用过脑子，搞个耸人听闻的名字上来，比拉屎还省力。其实真说起来，我更觉得网络游戏其性似酒，酒这种东西，少饮无害而有益，酗酒成癖则危害健康。酒也分高度低度，而随着时代进步，低度酒逐渐占据主流。再看古今中外，都曾有过禁酒时代，尤以美国最为著名，但是如今酒已经是生活社交的必备之物，只要不是酗酒再没人把它当成洪水猛兽。酒文化各国皆有，却各不相同，甚至淮南为橘，淮北为枳。俄罗斯国自斟自饮，酒鬼满地；中华天朝，强逼硬灌，劝酒成风；欧美各国限烈性酒，厌酗酒者。酒者无罪，罪在滥饮。所以说，有人问我，如何教导孩子玩游戏，多大能玩游戏，玩多长时间等等诸如此类的问题，其实一言以蔽之，以酒为法，照例实行。

比如小孩7~8岁了，偶尔让他品一下红酒，喝一口啤酒，甚至用筷子沾点白酒让小男孩舔上一下，往往是中国家庭尽享天伦，最温馨和谐的场景之一。对比之，上了小学的孩子，让他学一点电脑操作，玩一两个小游戏，其实没有任何问题。有人说，这可不行，一摸就上瘾。这种情况有没有呢，肯定有。可怜的独生子女，无兄无弟无姊妹；择校上学离家千里，伙伴放学各分东西；爸爸凶，妈妈忙；大街上车多坏人多，你说他不玩电脑游戏还能干什么。就像你家里既没有饮用水，也没有可乐、雪碧、美年达，逼着孩子用二锅头来解渴，然后有了酒瘾，你翻过头来骂酒就毫无道理了吧。所以，给孩子创造一个有丰富生活的快乐环境才是关键的问题，而并不在于孩子接触电脑游戏的年龄和时间。

中国家庭往往在夸一个好孩子的时候，最常用的两个词叫做“听话”。这在当前这个时代是大受挞伐的。据说现在提倡什么要当孩子的朋友，在我听来真是屁话！我就对我的孩子说过，我不是你的朋友，我是你爹。但凡一个明白人都知道，二三十岁的代沟没有任何抹平的可能，朋友能管吃管穿管终身么，无非是责人之心责己，爱己之心爱人。搞什么假洋鬼子的那一套！我必须说，听话是好孩子的绝对标准，在国外也不例外。其实对成年人也不例外，不过你听的不是家长的话，是国家的话，写成条文的话——法律。只要你的孩子从小教育得好，有一个良好的生活环境，他就不可能沉迷！

其实对于孩子玩游戏的教育，如同对孩子其他方面任何的教育都是一样的，叫做预防为主。孩子小的时候你会告诉他不许玩火，不能捡地下的东西吃，不许朝人吐吐沫等等。那你就应该在孩子上网的时候告诉他如何合理安排时间，如

何与网络上的人交流。我想“不要和陌生人说话”可能是每个家长在现实生活中都嘱咐过小孩子的话，但是有多少家长在虚拟的世界中嘱咐过孩子呢？绝大多数的家长都告诉过孩子在公路上要注意避让机动车，但是有多少家长告诉孩子在信息高速路上有比汽车更可怕的机器杀手呢？人类的天性往往会为自己开脱，当家长因为不了解、不重视而忽视了孩子在网络上的教育时，却把问题归咎于游戏，这样的判断永远也不会解决问题，这也是很多所谓网瘾少年屡戒无效的原因。因为他们从根上就错了！

“时间的力量”
——一个还没有孩子的游戏业者的答卷外陈述

Psychoo

在不少吸血鬼题材影视作品中，那些与日月同辉的暗夜绅士们往往会厌恶起最被世人渴望的“永生”，他们会说，“我已经见证太多，让我来迎接死亡”，然后在刺眼的阳光下化为齑粉。你看，几乎大部分人类都渴望得到的超能力，在时间的力量下，就这样被轻易放手。时间可以改变一个吸血鬼，一个人，一个社会，一个国家。

我的童年还算幸福，没有因为玩游戏而受到太多苦楚。当时求家里买FC未果，于是找到一根针，在手臂上刺下“我要游戏机”明志，当然，没有真的刺下，那样未免太疼，不过仅是划破皮而形成的5个大字，已经足够让老妈无奈。现在想想，那时真是不懂事，FC的价格在那个年代不算便宜，家里也不是大富大贵，所以在这件事上我很感谢老妈。游戏机让我与同学之间有了更多话题，除去减少了我一点睡眠外，并没出现什么负面影响。高中时老爸给我买了第一台电脑，那时互联网刚刚兴起，老爸实在厉害，那时就跟我说，没事上上网，开开眼界，不用说你也知道我也浏览过“很黄很暴力”的不健康网站，并且加以收集，但是你看我并没有因此成为什么色情狂在法治进行时里低着头忏悔，所以在这件事上我也很感谢老爸。

当然，不可能一点阻挠都没受过，藏变压器、勒令关电脑等事都发生过，不过基本上还是在以我的意志为主，绝没有因为我一直打游戏而闹过不愉快，这里的主要根由我想是因为我的学习成绩一直还算不错，虽然老师不喜欢我，但考试成绩对于他们的奖金发放还是有很大作用，爸妈不会经常被叫到学校，我也就如鱼得水。

说这些不是为了回顾我的过去，而是想通过我的故事，来说明两个道理。

第一，玩游戏不是“沉迷”“堕落”的充分条件；

第二，家庭教育对孩子的影响比学校大得多。

首先我必须承认，电子游戏肯定会让人上瘾，如果到了一定程度，就是一种病态。听朋友讲过一个故事，他在网吧挥霍青春时，隔壁坐着一个看着就好几天没回家的孩子，突然他的妈妈来找他，对他说，回家吧，你爸爸快不行了。那个孩子毫不犹豫地回道：“没事，等会我回去复活他。”眼睛自始至终没有离开过电脑屏幕。我自己，也曾经因为玩一款游戏差点没毕业。









坐地铁要玩，给老婆按摩时要玩，老了也要玩，死也要玩

所以，玩游戏是会导致“上瘾”或者“沉迷”的。但是问题有两个，一是为什么这么多孩子选择游戏来打发时间，二是判断上瘾或者沉迷的标准到底是什么。

大部分读者应该还是学生，我十分理解大家，因为我也曾经历过与诸位一样的生活，道貌岸然的老师，扭曲人性的校规，口是心非的同学，只会教训的父母，足足20斤的书包，朝七晚六没有周末的作息，就算是寒暑假也要去上个不知所谓的培训班，那种茫然、苦闷、不知道该怎么办、该干什么的心情，就算现在我也能隐约回忆起来，真是糟透了。

如果正在看这篇文章的是一位家长，或者“网瘾必须死”的坚定拥护者，现在你来告诉我，你的童年是这样吗？你想让这些孩子怎么办？这些孩子，到底为谁而活？为什么而活？

我们常说，玩是孩子的天性，整个社会都在扼杀这种天性；我们常说，无忧无虑的童年，整个社会都在扼杀这种童年。我们常说，来吧制造一点美好的回忆，整个社会都在扼杀这种美好的回忆。

在这种黑暗的房间里，那盏廉价的游戏台灯，怎么不可能成为大家趋之若鹜的对象。它那么快乐，那么放松，最关键的，十分便宜，对于一个月没多少零花钱的孩子，还有比这个更好的娱乐吗？于是它成为了唯一，于是出现了沉迷。

结果呢？结果是完全不顾根本原因地、简单地一刀切，把“网瘾”全部消灭就好，通过海陆空三位一体式的信息

轰炸，告诉家长：你的孩子沉迷啦，完蛋啦，跟我们一起消灭游戏吧！大部分完全连自己都没活明白的家长，自然痛哭流涕，宛如溺水之人抓住了稻草，一下就视亲手骨头为阶级敌人，甚至不惜把他们送上电刑室……真是糟透了。

那么，为什么不来消灭川菜呢？有很多人没辣的就活不了，算不算上瘾？为什么不来消灭香烟呢？不是还说香烟可以导致癌症吗？为什么不来消灭饮酒呢？酗酒不也是一种病吗？

前面说过，我认为确实有网瘾存在，就跟抑郁症似的，就是一种病，得治。但并不是什么电击……这种毫无科学根据的做法，就好像突然有一天《新闻联播》里主持人告诉大家“今天晚上文曲星转世哦”一样让人诧异。

而且，并不是只要玩游戏就会上瘾，这就是下面要说的家庭教育。

有一次打车，出租车司机跟我讲，现在的孩子变化真大，当年的“三好学生”在如今被重新解读为“家境好、长得好、学习好”，虽然我也不记得最早的“三好”是哪三好，但可以肯定不是现在这种。

我想说的是，别把“孩子”当“孩子”了。你20岁明白的，人家10岁就知道了，你25岁做过的，人家15岁就腻了。时代的快速变迁，导致很难再用过去的标准和方法教育孩子，但我很遗憾地发现，大多数家长的教育是落后的。这并不是说家长不好，而是由于时代带来的局限性形成的普遍现象。举个简单例子，假如某天玩游戏长大的你也有了孩子，当他问你《毁灭公爵》到底什么时候推出时，你会抽他一个嘴巴还是告诉他，“儿子，那可是永远的《毁灭公爵》！”再比如，你看现在有很多老年秧歌队或者合唱团，他们大都唱一些你根本不喜欢的歌曲，但是他们确实是喜欢的，因为在他们那个年代，根本没有机会接触你现在听到的音乐，所以也就不会出现“你和你孩子一起研究Radiohead成名曲”的景象。

还有一点便是，我认为现在大多数家长也不知道为什么要“生孩子”，根据我能看到的、听到的，似乎还是“延续父辈没有实现的理想”这种想法居多，真奇怪……为什么你自己都没能完成的事情，要让你的下一代来完成呢？

似乎家长们最爱说的便是“我这都是为了你好”，没错，父母的爱是天下最伟大的爱，这里我插一句，这个世界上，除了父母和你自己，不要相信任何人。但是，这种爱意为什么总被孩子曲解呢？在面对“马上就要考试但孩子还在玩游戏”这种事情时，到底应该怎么做？一顿臭骂甚至一顿暴打，除去发泄了你自己的怒气外，还有什么用处呢？

所以我想教育应该是充满技巧的，“去把碗刷了”和“能帮老妈一个忙吗，帮我把碗刷一下？”这两句话，虽然同样都是为了让孩子认识到什么是自食其力，但效果却不一样……这就好像喂食一个婴儿，你不能跟他说“快吃！老子都是为了你好！”吧……如何让孩子明白家长的意思，这里面需要注意、需要学习的地方很多，所以我认为生孩子是一件大工程，除去足够的金钱外，自我修养同样重要，我是说，起码得搞明白为什么要生孩子吧？在这之前，我肯定不会要孩子。





两张代表父子的概念图，不知让外星人看起来，哪一个更感人呢

假如有天我真的有了孩子（真是很难想象那种场面……），我想不存在“允许”接触电子游戏这个问题，因为我根本不会对孩子有“管理”的概念，我认为父母与孩子不应该是从属关系，而是充满各种可能性的“父子”关系，如果他想玩，那就玩，他想上网，那就上，我会陪他一起，如果他把我轰跑，我肯定知趣地走开，因为我也有不想让父母知道的东西。

如果他学习不好，还老通宵打游戏，我现在很难脑补出我的想法，但我肯定会和他聊聊天，告诉他为什么要上学，为什么要考试，告诉他这个世界其实很险恶，你没有钱寸步难行，然后给他讲讲朱门酒肉臭，路有冻死骨，并且做出一个小协议，比如如果这次考试能及格，我就给他买台新电脑。但是我想我不会面临这个问题，因为我就不会让我的孩子沉迷游戏，这个世界上那么多好玩的，吉他、滑板、泡妞，干嘛要去打游戏？

最后一个问题是：如果你有个女孩，在她13岁的时候，有一段时间，由于玩网络游戏，在网上和一个30岁的异性频繁聊天，并且你还发现她在网络游戏里和另一个不认识的玩家结婚了。你会怎么办？

这个问题的关键是“女孩”，如果是“男孩”就很难成立或者说不够力度，因为“女孩”牵扯到一个腐朽、敏感的“贞操”问题。回答这个问题之前，我必须说下我的想法，因为这可以解释我的答案。我根本就对“贞操”这种东西没概念，也没有什么“处女情结”，“把处子之身留到新婚之夜”这种事在我看来就是反人类的。所以如果我的女儿发生这两种事（我很佩服我连这种事都能知道），我想我什么都不会做的，因为这是她的生活，我无权干涉。她会从中学习到一些东西，远比说教有意义的多。但我想我会提醒她，如果去开房，千万记得做好避孕措施。另外，我想我会悄悄跟着，以防不是普通交往而是谋财害命。

有关“网瘾”的话题，有着太多人力无法解决的关键点，唯有靠时间的力量才能拉上这场笑剧的帷幕。也许在未来某一天，有人不小心看到这个专题，他会嗤笑着说，那个年代的人真是够傻帽的，竟然还会讨论这种傻帽话题。

是啊，真傻帽。P

▶深度关注

2D网游“非主流”姿态发展面面观

从上世纪90年代末到《2009年中国网络游戏市场白皮书》的发布，中国网游已经走过了10年的历程。10余年来，中国网游经历了从文字MUD游戏到2D再到3D，从网页游戏到大型客户端网游的阶段。而曾经叱咤风云的2D网游在中国市场上的发展姿态却逐渐转变为“非主流”，这既是市场的考验也是玩家抉择的结果，但2D网游并非没落，许多知名厂商也在此时推出自己品牌的新2D游戏，《绿色征途》《QQ幻想世界》和《降龙之剑》都是这一时期2D“非主流”网游的代表。

■深圳 Kids

2D危机，从主流到非主流

2D网游伴随中国网游走过了一段相当长的岁月，从上世纪末，2D网游用直观生动的游戏画面取代了文字MUD游戏，便将玩家带入了图形网络游戏的时代，这可以说是网络游戏的一个分水岭。从《网络创世纪》以来，2D网游开始在中国迅速成长起来，从《万王之王》到《热血传奇》，从《征途》到《梦幻西游》，2D网游在很长一段时期的光芒远远盖过了《精灵》《天堂2》等3D网游，占据了中国网游市场绝大部分的江山。而现阶段，3D网游显然趋于主流，占据了主导地位，国内网游公司纷纷大力拓展3D游戏市场。

2D网游的危机显而易见，它从以前的主流到现在逐渐失宠，原因是多方面的。首先，由于技术革新越来越快，3D网游相比2D网游来说，其采用的立体空间概念使得游戏真实感增加，玩家对空间操作的随意性也较强；其次，2D网游不具备的游戏中人物视角的随意变动，使之具有较强的视觉冲击力，玩家能从3D游戏中得到更精美的画面和更自由的视角。那么各大厂商为何在3D网游遍地开花的时候不约而同推出2D网游，根本原因是2D网游还有很大的市场，所以才会引起厂商们的重视。而2D网游逐渐形成了一种“非主流”姿态发展的趋势，注重新技术开发，避免了和3D网游的硬碰硬，从“主流”到“非主流”，2D网游的道路曲折，但前途光明。



《降龙之剑》将2D游戏的画面效果提高到了一个全新的水准

梦想延续，2D“非主流”突围

此处的“非主流”并非真正的非主流，只是2D网游走的一个曲线发展的路线。2D网游能够挑战自身的主流瓶颈，在技术上进行突围，必将会与3D网游进行一番没有硝烟的战争。2010年会是2D网游不寻常的一年，看各大知名厂商都把矛头对准了2D网游，其实就为看重了2D网游的发展空间。据有关专家分析，作为中国领先的网络游戏开发商和运营商之一的完美时空此时选择进入2D游戏市场，是完美时空主动调整战略意图出现的结果。其推出的游戏《降龙之剑》在运用粒子特效技术的同时，还应用各项3D技术进行了渲染和优化，实现了只有在3D游戏中才能拥有的画面渲染特效，可以说《降龙之剑》将2D游戏的画面效果提高到了一个全新的水准，此外即时战争系统也是《降龙之剑》的最大亮点。


3D网游的代表作——《魔兽世界》

腾讯的知名度，不夸张地说覆盖了整个网民，绝大部分网民都会有个QQ号，甚至不止一个。腾讯旗下的游戏自然也有着最广泛的受众群，其互动娱乐业务系统是全球领先的游戏开发机构，其坚持内部自主研发和多元化的外部合作两者结合的方式，已经在网络游戏市场取得良好的市场业绩。此时推出的《QQ幻想世界》也是腾讯"幻想"系列品牌的全新大作，由腾讯本部大型网游自研团队核心成员历时3年制作完成，是完全采取内部自主研发方式推出的新产品，也是2010年倾心推出的"幻想"系列2D力作。《QQ幻想世界》以写实画面为表现手法，承接其架空式中国神幻主题背景，游戏画面精雕细琢，大气唯美，给人感觉清新细腻，为玩家营造了一个无与伦比的美丽幻想新世界，也营造了一个新的2D视觉系网游。且人物到场景都做的比较到位，无论是画面还是游戏性，都让人比较满意，所以也迅速吸引了大批2D游戏爱好者的加盟，2D热潮被《QQ幻想世界》火热掀起。评测过《QQ幻想世界》后得出结论，其中的三大职业非常适合休闲玩家，它的高端副本也充分满足了高端玩家的需求，这些都是2D网游敢于挑战自身的主流瓶颈，在技术上进行突破的最好证明。


以写实画面为表现手法的《QQ幻想世界》

从玩家角度来看，2D网游新技术的应用显然是让玩家满心欢喜的，因为绝大部分中国玩家还无法适应眼花缭乱、需要高配置、考察视觉适应度的3D网游，所以2D网游运用的3D技术使玩家在视觉上眼前一亮，在技术体验上得心应手。

初恋还是热恋，玩家态度决定一切

对于绝大部分的玩家来说，2D网游有时就像自已的恋人一样，与网游的"恋爱"也如普通人一样，从初恋到热恋感情也在不断发生变化。2D网游的历史比3D网游来的久，如果说3D网游是初恋，那么2D网游一定是正在进行时的热恋。



凭借QQ，腾讯的网络游戏有着无与伦比的广泛受众群基础


史老板的《绿色征途》

在看过了2D元老级前辈后，我们看得出2D网游因其在玩法上更丰富，使得征途、传奇才可以一个系列一个系列地延续下去。当老百姓嘴里哼着"收礼只收脑白金"的时候，史玉柱已经将目光转到了网游的市场上。2004年，巨人网络公司成立，史玉柱也凭借网络游戏再次演绎了一段资本运作传奇。提到巨人，大家一定会想到《征途》，而近日在媒体前低调两年多的巨人网络董事长兼CEO史玉柱重回公众视线，携2009年推出的2D心血大作《绿色征途》重磅出击。而原盛大游戏CEO李瑜在被问及3D是否会逐步取代2D时表示，会有重叠但绝不会代替，而据调查显示，目前玩家最关注的还是2D游戏。

事实上，我们可以看到包括盛大、腾讯、巨人等在内的网游公司对于2D的投入并不亚于3D，且目前为止仍然占据核心地位，总收入与利润的占比均在60%以上。2D网游依旧魅力不减，用户有需求，才是大牌网游厂商持续重点投入制作2D网游的关键。而2D产品成功的背后，无疑是得到了众多铁杆2D游戏迷的拥护与认可。在运用新技术方面，2D网游操控性更简便、画面更加细腻、对电脑配置要求更低，无疑均是吸引玩家的特有优势。

决定一款游戏的好坏最根本还是看玩家，做游戏重点是要结合玩家的兴趣点去下功夫，做玩家需要的网游。而如今的中国玩家大部分还无法接受3D游戏的视角和操作。从画面和操作上来看，2D网游的确也有很多无法替代之处。况且现在的2D游戏在画面就运用了许多新技术，已经完全发展到了更高的层次。在3D唱高调的今天，2D网游凭借其广大的玩家基础仍然活跃在网游舞台上，甚至敢和3D游戏叫板。2D游戏的"非主流"姿态在网游界熠熠生辉，2010年，必将为各位玩家带来一出精彩的表演。

▶事件聚焦

“超越《阿凡达》”
评《网瘾战争》

“看你妹，我们不敢说话。就算我们说了，也会被无视或断章取义。我们曾经和你一样天真，以为这里处处是花园，以为光凭努力，就能触及到理想。但抬头仰望金字塔顶的服务者们，手捧着被赐予的‘幸福感’，退缩到全世界最自由的互联网，以低廉的成本互相沟通，靠游戏来缓解生活的痛苦。仅仅这样，他们为了利益，仍然雁过拔毛地想尽办法。我们已经习惯了沉默……但这沉默，并不代表奴颜婢膝，这钟声，会传给你我们的力量。今天，他们能为剥削一个游戏而不择手段！”

——引自《网瘾战争》

■浙江 木然



阿凡达vs网瘾战争?

2010年1月4日，卡老爷新作《阿凡达》在中国正式上映，这部历经12年耗资数亿的巨制在短短一周内横扫贺岁档票房狂收2.7亿人民币。在各大城市都掀起了一股3D科幻风，“阿凡达”电影变成了“阿凡达”现象。看到电影院门口的长龙从队首排到队尾又从队尾排到队首，使得人们不禁想起了它的另一个译名——“天神下凡”。半个月后，一部由“魔兽”玩家制作的游戏电影开始在网络上流传，这部零成本作品的配音团队几乎汇聚了国内“魔兽”圈的所有名人，如此强大的CV阵容再加上影片本身不俗的素质，使得它在面世之初即受到了大量网友的关注，并在接下来的一周内创下了日均下载量上万的成绩。直至截稿日，这部影片仍牢牢占据着《魔兽世界》视频网下载排行榜第一的位置。

“《网瘾战争》超越了《阿凡达》！”

——1月28日，国内几大“魔兽”主题网站几乎是同时贴出了这篇文章，紧接着就有大量WoWer回帖表示赞同。

起初我还以为这句有哗众取宠之嫌的评论会招致玩家的反感，但仔细一想，也就明白是怎么回事了。首先，我们得搞清楚一件事：艺术，它是有服务对象的。《阿凡达》，它是卡老爷12年心血的结晶，是电影史上的一个准传奇。更重要的是，它还是福克斯花了5亿美金砸出来的，堪称地球上最贵的电影，因此它的出生就带有商业片的性质。《阿凡达》需要叫好，但它更需要叫座。卡导的职业就是向数以亿计的观众展示一个用特效堆出来的梦幻世界，然后名正言顺地从他们的口袋中捞走大把的钞票——毕竟片商投拍《阿凡达》为的是真金白银的利润。尽可能地取悦87.53%的观众，再让他们去劝说剩下的12.47%也来加入“阿凡达”的行列，这就是福克斯的市场战略。

与《阿凡达》不同，《网瘾战争》只是一群“魔兽”爱好者自发组织制作的一部非商业性视频。它诞生于一个自由的环境，不需要担心预算，更不需要担心票房。所以它并没有向任何人讨好的必要，这不过是一群年轻人通过自己的方式发出呐喊，向这个社会证明某些被人扭曲的真理，它所包含的故事、感情，引起了广大CWoWer深沉的共鸣（后来凤凰网对《网瘾战争》的报道也说明其中的部分台词与镜头震撼了很多对WoW只有一知半解的人），因而当有人发出“《网瘾战争》超越《阿凡达》”的呼声时，玩家众应者如云这种事也就不难想通了。


安安静静地玩自己喜欢的游戏，没想到会这么难


我们是魔兽玩家！

“这部视频将被载入历史！”

——某网友看过《网瘾战争》后，如是说道。

不要误会，这不是广告。如果站在普通人的角度来欣赏这部影片，它应该算得上一部制作精良的同人，无论是镜头剪辑还是特效运用，都可以看出作者不凡的视频编辑功底。另外出色的配音也是影片的一大亮点，虽然片中的人物动作采用的依然是暴雪官方的脚本，但是CV们卖力的演出却给这些玩家们熟悉的人物赋予了丰富的情感：杨永新的阴毒、看你妹的正直、九村的贱格、网毅的虚伪，还有那个絮絮叨叨却外刚内柔的“毛会”会长，这些生动的形象很容易在你的内心扎根，使你忍不住向那些非专业而敬业的CV们致以崇高的敬意。

但只有这些顶多称得上优秀，《网瘾战争》之所以令人肃然起敬，乃至为其高呼“《阿凡达》逊哉”，是因为它还有更重要的含义。这个含义可以是对于WoWer，也可以是对于所有的网游玩家，再进一步拓展，甚至可以是对于一切在制度下挣扎的90后、80后，对于所有在“网瘾”的枷锁下失去了部分话语权的新生代网民，你们，才是这部影片的真正受众。主创者玉米用他精湛的叙事技巧告诉世人中国不乏卓越的电影人才，同时也在以一个“屁民”的身份用反讽的手法向所有的“魔兽”玩家发出了呐喊：我们是自豪的WoWer！

WoWer，曾几何时，专家们把它当成过眼中钉，家长们将它看作沉迷与堕落的象征，但这群桀骜不逊的年轻人从未以背负着这样一个称号为耻。他们并不是为了显示自己的大胆叛逆，也不是为了发泄现实生活中的不满，一切，仅仅是为了保留虚拟世界中的那份归属感，为了能够在每一次按下O键后，看到好友栏里的那串亮着的名单而已。但事实就像五折叔说的：“安安静静地玩自己喜欢的游戏，没想到会这么难。”所以在这种大环境下，有人选择抗争。他们选择站在一起，用自己那双握不住“权”与“利”的手向所谓的“规则”发出抨击。这一切，应当被你们看在眼里，并被所有心怀不甘的人所铭记。

因此你们，才是见证《网瘾战争》被载入历史的那一群人。

“所有的人都已麻木，都已心死了吗？！”

——面对开启了TRANS-AM+超级变换形态+仙人模式+虚化+三档后的杨永新，看你妹发出了痛心的呼喊。

看过《网瘾战争》的人肯定还记得这个镜头：为了打败终结者杨永新，看你妹向所有玩家发出了请求，希望他们举起手为他集结力量，但是根本没有人回应，绝望之余，看你妹用嘶哑的嗓音发出了最后一次呼喊。就在这时，整个艾泽拉斯世界忽然响起了巍峨的钟声，在荡气回肠的背景音乐中，沉默的玩家纷纷举起手，将他们反抗的意志连同微薄的力量一起送向了基爱崖，在万众一心的WoWer面前，杨永新哪怕春哥附体也是必败无疑了。且不论前面那精彩纷呈的几十分钟，光是这个片段也足以使《网瘾战争》被冠上经典之名。不少玩家反反复复地把这段视频看了好几遍，就是为了充分品味那种震撼心灵的感动。被电击、被非议、被冠以种种侮辱性的称号，被用作思想道德的反面教材，甚至还被剥夺了正常娱乐的权利，CWoWer们所承受的委屈，痛苦，在那一刻得到了释放，并在那首声嘶力竭的《Bells of Freedom》中，重新被赋予了力量与斗志。从艺术价值的角度来说，《网瘾战争》于WoWer，已经不仅仅是一部电影那么简单了。


杨永信：“寻找并除掉骷髅党的领袖——看你妹。”

钟声渐息，我知道很多人在流汗，很多人在沉思。我们在这个歪斜的教育体制下已经失去了多少东西？当我们忙碌了一天疲惫不堪地回到那个不甚宽敞的小窝，打开电脑，看到的总是最旧的版本与恶毒的漫骂时，你的心里究竟会怎么想？你会选择逃避，选择继续沉默下去吗？但是《网瘾战争》说：不！如果继续保持沉默，我们将在愈演愈烈的网瘾非议下失去更多，包括我们心爱的《魔兽世界》；如果我们放弃抵抗，他们将会驾驭着这个时代，永远地骑在我们的头上；如果我们还在坐视不管，还在袖手旁观，总有一天，历史的车轮会把我们碾碎，并将我们曾经热爱的一切锉骨扬灰！


但这沉默，并不代表奴颜婢膝

保留我们反对压迫的天性，唤起我们勇于斗争的性格，在西方文化大肆“入侵”中国的时候，《网瘾战争》难得地作为一部有着“中国魂”的“魔兽”电影，在震撼与感动我们的同时，也赋予我们的民族精神以全新的含义。我想，这就是《网瘾战争》的价值所在。然而若你依然对我的话抱有怀疑，那么我可以告诉你：这并不是争论“谁更优秀”的问题，而是“谁更适合谁”的问题。如果你完全不懂WoWer，去看《阿凡达》吧，它会带给你视觉上的冲击；如果你对WOW有着虔诚的爱，去看《网瘾战争》吧，它会让你感受到精神上的升华。

拿《网瘾战争》同《阿凡达》比并非是为了炫耀玩家的爱国情，而是在这部影片中他们所得到的东西远比《阿凡达》来得丰富。所以更多玩家愿意把它当成心目中一个大于等于《阿凡达》的象征，而它，也将作为一个传奇的符号，与你我共同印证这段光辉的历史。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

网页游戏七宗罪

相信对于不少单机玩家来说，对于“网络游戏已经如日中天”的事实显然是虽然仍然有所不满，却已无话可说。不过相较“网游”，一种更为新兴的游戏模式才更让大多数感到不解，那就是本文的主角“网页游戏”。就当下不少厂商“慧眼独具”，对网页游戏钟情有加并且投入资金与技术参与创作和运营的情况来看，虽然不少玩家与非玩家纷纷表示对网页游戏的游戏性无法理解，然则我们却不得不承认一个事实——网页游戏，它杀很大。

换句话说，它很火，很劲，很嗲，很嘢。

■成都 杯装泡面

作为网页游戏最疯狂的案例，还要从开心网某些娱乐游戏性模块说起。事情要追溯到几年前，这个看上去是山寨Facebook的SNS网站在推出的伊始，理所当然地受到不少已经把Facebook玩腻了的新潮人士的痛批。不过众所周知，让反对的声音消失的最好方法就是利用更多支持者的口号去冲解。对于不少Facebook的忠实拥趸来说，开心网正是做到了这一点。情况是这样的，它先是提供了一个买卖奴隶的系统，简单说就是利用手头的虚拟财富当“人贩子”购买其他社区用户，并且为之制定了一套规则（老实说，笔者当时曾经有几个朋友力荐此社区。然而由于实在反感这种过于露骨的人身买卖行为，因此打死没注册，也完全没有亲身体会到执迷于此的疯狂）。在众人兴高采烈组建“后宫”“奴隶团”以及玩命提高自己身家以早日脱离奴隶命运的同时，开心网也没闲着，“虚拟住宅”“虚拟车辆”等的纷纷推出让不少用户体验了一把现实中干死干活买不起一平方，但在网上坐拥豪宅过把瘾的风采。这种游戏形式的确显得有点傻和低级，在诸多高玩心中大概称得上不入流的游戏玩法却很是有人买账，据说经常有人因为车位贴条的问题跑到即时聊天软件上跟对方叫板对骂——有人问，至于吗？实际上它还真至于。因为后来我们接着看到了因为闹钟问题耽误偷菜或守菜，然后和闹钟卖家闹上法院意欲对簿公堂的故事。



各种你玩过没玩过、听过没听过的网页游戏

以上，是有关开心网中体现出的“网页游戏”的简易模式，给我们带来的精彩案例。这篇文章的目的很简单，看到这里读者你应该明白，这并不是在各类游戏专题站上打着“罪名”的噱头为网页游戏寻找亮点的枪文。

那么，审判开始。

色欲——Lust
网页游戏的宣传手法



作为一个网民来说，最喜欢就是清爽的网络界面，比较反感的情况就是挂满病毒木马的网页和浩浩荡荡的悬浮广告。然而形势逼人，现在一天到晚防不胜防无孔不入的弹窗广告已经够让人闹心，打开不少看似正常的页面后直接又“贴心”地帮你再打开另一个页面，这强制性的营销手法在网页游戏上的应用可是数不胜数。不过，这些和我下文要说的比起来，还真不算什么。

可能不少朋友曾经使用过视频网站听过音乐看过动画，也可能去不少门户读书网站看过小说——那么你多半被迫了解一个名为《热血风云》的游戏。说起这个游戏，可能了解它真实游戏内容的玩家并不多。不过关键在于《热血风云》的宣传口号很是玩了一把心跳，打出了“抢钱抢粮抢女人”这么7个字，记忆中似乎还配有不少女性的半裸照片，尺度很是不小。在这颇为挑战底线的《热血风云》之后，还有《热血三国》趋之若鹜的效仿，宣传语也就是改了个谓语，变成了“圈钱圈粮圈女人”……

成果呢？相信不少人和我一样都会忍不住点一点，或者是由于好奇，或者是由于其他。自然，这种简单易行的噱头的确在感官上容易给人带来极大的刺激，半裸女性的照片估计也让不少人心跳加速，两手颤抖。在这里并不是学古人朱熹说什么存天理灭人欲的老调重弹，只是在后来的事实表明，挑战尺度利用色情刺激眼球，虽然有效，但长远看并无益处。君不见在文化部通报之后的《热血三国》，终究是停服整顿，并且在长久以来也沦为网页游戏界的一大笑柄？

且不说女性网友或者女性玩家看到这种词句究竟有什么观感，就单问一句：难道制作一款网页游戏的主要原因就为了满足玩家的欲求，或者说这部游戏的核心就只剩下这种肤浅的宣传手段能够与之相配么？老祖宗说得好，食色，性也。不过巴巴地把性吸引摆到台面上招揽“虚假点击”，这和某些地区的大腿舞西洋镜又有什么区别？要不网页游戏干脆别要那层皮，直接去弄个激情视频社区如何？

暴怒——Wrath
玩家的竞争心理

还是拿著名的“开心农场”以及系列衍生产物系列举例。虽然说游戏非常简单易行，而且在设计上，初衷和规则理论也丝毫不会为用户带来任何实质损失。就这一点看来，可以说是本着SNS游戏社区交友，以“偷”会友的模式来设计的。不过结果却表明，这项游戏功能带来的效果是异常火暴。注意我的措辞，不是火爆，而是火暴。

亦即，火，是搓火的火，暴，是暴怒的暴。

如果说游戏中的竞争不过是生活中人类天性的延伸，那么暴力和自私的确是游戏中的两大无可避免的争端导火索。然则我还是要说，像“偷菜”这种网页游戏让人失去工作甚至孩子还真是生平仅见奇特的案例。

究其根本来看，一方面网页游戏不需要客户端、易于上手，对游戏的玩家来说的确是一种极大的优势。然而另外一方面看来，游戏的设计者制作出的规则，无疑也是一种双向选择，可以说你制作出的什么游戏，就决定了玩家的素质以及心态。简单来说，就是什么人玩什么游戏。

正如同连联众或者QQ麻将都不会打的老板，再不济照样可以点鼠标。那么，点点鼠标开始玩起游戏的老板，也照样可以因为在游戏里受了下属或者别人的的窝囊气，顺手给下属穿小鞋。由于网页游戏的低门槛，它划定了一条扭曲的、与其他游戏相去甚远的界限——也许是因为现实生活中的愤懑在网络上需要排解，或许是因为网络上的失意让现实中必须要得以代偿。

于是男友可以为了怀孕的女友没有帮他偷菜而将其殴打致流产，于是父母可以因为子女慢了一步导致自己偷菜失败而破口大骂，于是可以把使得自己菜被偷走的闹钟的售卖者告上法院。

它简单、易行，就和去楼下帮人打个酱油买张彩票一样便利，只需要足够的时间，足够的神经质——毕竟，是个偷字。现实生活中不问自取是为偷，要负上相应的法律责任，而游戏中规则并不保护受害者反而是采取鼓励或者放任的态度，这只会让这些平日里根本不接触游戏的玩家异常疯狂。说是暴怒，倒也可以说成迁怒的一种。

懒惰——Sloth
厂商无脑式抄袭



都说网页游戏是最适合白领一族的游戏，也许不少读者在这里认为这一宗罪针对的是上班时间玩游戏的习惯性懒惰心理。不过在我心目中，实际上工作时间玩游戏和偶尔的开小差性质类似，都不过是在工作压力的间隙为自己找一个放松的方法，可能就公司利益方面来说值得一罚，但对于真正的上班族们来说此点并无可厚非。

在这里，厂商的懒惰才是核心主题。

早有人曾经发表过 “网页游戏抄袭过度”的观点，尽管发表观点的是前文提到的《热血三国》的相关负责人某某，发言时神采飞扬，语气沉重，仿佛已经全然忘记了一年之前因为模仿《热血风云》的广告营销手段而在狂喜之后被勒令封停整顿的过往。不过引用一句老话，黑猫白猫，能捉耗子就是好猫，笔者仍旧对此深以为然。

虽说学习从抄袭或者模仿起步，也



《摩尔庄园》（上）与《奥比岛》（下）的服装店是不是颇有几分相似之处呢?




《奥比岛》《摩尔庄园》《海底世界》三款游戏的餐厅，能看出相似之处么？

应当是情理中事，然而就连美工方面也抄袭——这是不是过了点儿？不少三国或者非三国游戏里，提供的角色头像，就算是没有认真进行过游戏的玩家都能分辨出其来自光荣《三国志》的美工手笔。而游戏中的怪物造型，东拼西凑"博采众长"贯通中西分别借鉴《RO》《魔兽世界》等成名游戏。更有甚者，在映入眼帘的第一幕就让人目瞪口呆：登录界面直接照搬《诛仙》。

看到这些让人啼笑皆非的例子，我只是在想，再用什么模仿学习等冠冕堂皇的理由来美化偷懒也不管用。国内的网络游戏已经经常被指出抄袭模仿，网页游戏你还更胜一筹这也太过分了吧？俗话说，态度决定一切。不论你预算多少，就算是低成本制作，好歹也记得让美工在放图之前记得装上PS装甲，反向调个颜色也好，总不至于被人一看就认出来然后沦为茶余饭后的谈资，到那时候后悔已经晚矣。虽然网页游戏玩家大多对游戏这一行业本身了解和接触都并不深入，然而太过于欺生是不是总有一天会踢到铁板？

最终，还是要疼在自己身上啊。

贪婪——Greed
短视的收费及运营模式

要说到网页游戏的总体风格，我左思右想，最后觉得那真是可以用一句6个字的农药常用广告语来形容："周期短见效快"。别忙着拍桌子骂娘或者狂笑，这句话虽然很俗，很土，并且带有浓浓的喜感气息，不过的确可以说概括了厂商的一种投机心理。



对于厂商来说，前车之鉴的有利可图使得它们蠢蠢欲动。如果说网络游戏起码需要较多的启动资金来让开发和运营得以维系，那么网页游戏从成本和利润上看来，简直就是一本万利甚至无本生意。而对于开发团队来说，这种看上去可以复制的傻瓜式游戏模式让他们不由得开始做起了发财梦，然后一不做二不休直接开干。

研究几款既成产品，琢磨怎么把成本降至最低——没事，反正大多数网页游戏玩家都有可能是根本没有接触过游戏的网民转化而来，再说两方都是要钱不图长远发展，Bug调试什么的也都省了，问题估计不大。厂商也一拍桌子，哟广告词想得不错，再放两张诱惑美女照，管他会不会母猪变貂蝉先骗进来再说。这玩家来得不少，还有好多看上去胸大无脑——对不起，是有头无脑的有钱烧包的主在里面混，赶紧学史玉柱把收费模式搞起来，麻利的！

你没钱？没钱就活该被蹂躏，有钱人在这儿也不一定是爷。为什么？简单啊，后续开发根本就不需要，人家厂商和开发团队都完全没考虑过。你以为打一枪换一个地方说的是谁？而且这破游戏能持续多久，赶紧吸了金走人，主仆两边皆大欢喜之后，玩家？让他们当怨妇去吧。服务器的维护？开什么玩笑，还不如直接开个新服，找个托辞把旧服的傻瓜们骗过来，接着继续唬人来，新人冲新级，再搜刮一次油水。

不过话说回来，也别忙着怨他们流氓：连测试成本都不愿意投入的团队，会遇到目光长远的运营商？

妒嫉——Envy
人民币玩家和非人民币玩家之间的鸿沟

妒嫉是什么，妒嫉就是在"人独有你独无"的情况下，自然而然滋生出的负面情绪。虽然有古训说得好，人生来就分三六九等，有的东西是你羡慕不来的。人比人还气死人呢，要是全体人民都只顾着妒嫉人有己无的东西，那不知道除了妒嫉到崩溃之外，还有什么事情可干。



然而对于网页游戏这种形式来说，不少玩家本来就是两方面：一方面图个乐，另外一方面也是来网络上找刺激的——不过话说回来，哪儿也不能带这么刺激的啊。让我们把镜头转回来，看看网页游戏大肆推行的道具收费模式：广告词上号称免费的游戏，实际上不过是钻了心理上的空子，做了个请君入瓮的不实广告。等你一旦陷入网页游戏中，你就会发现，在这些所谓"免费"游戏的道具商城里，充斥着用人民币就可以换取的经验或者加成道具。

虽然说道具收费的模式由来已久，然而这种道具又根本不同于早先曾经推出过的“双倍经验卡”这种道具——用了，还是要花时间，才有效果。而人民币道具的价差和功效，基本上能够达到类似武侠小说里大还丹、内丹之类的功效。这种人民币道具的存在，简直无异于赤裸裸地告诉玩家：“升不动了是吧？被人打趴下了是吧？赶紧用人民币，来啊来啊，量大从优！”

于是一时间，不少豁得出去的玩家对着网页游戏中的人民币道具点点点买买买用用用。当然，相信更多宁愿享受免费游戏的人选择了默默忍受，只是无奈地问一句：“钱，又是钱，人民币玩家对网页游戏而言，真的就这么重要吗？”

玩家本来就是想在虚拟的网络世界里，获得一个相对平等的地位。人民币道具在网页游戏里的应用，一方面让人颇为质疑是否符合游戏成本和运营成本，另外一方面，自然，滋生得更多的，是人民币玩家与非人民币玩家之间深不见底的鸿沟。

傲慢——Pride
厂商的售后及服务

游戏业在正式为国家和民众认可默许，并且成为一条足够茁壮且供给自如的循环式生产链的同时，问题也应运而生。可以说，游戏业是典型的服务产业。对于网页游戏来说，最为重要的服务点。则是售后的客户服务方面。试想，玩家玩游戏，当然出了问题要找GM或者客服，如果在这里一环节出了问题，那么……

这让人不由得想起前段时间曾经发生过的事件，就是有关网页游戏客服的售后问题。当时玩家由于游戏问题与客服沟通，没到三两回合客服与玩家直接由于一言不合，跟着极其豪放地开始使用言语互相谩骂攻击。到后来甚至愈演愈烈，玩家去各大论坛发帖，而客服直接封该玩家ID以及游戏账号。这种情况的发生，自然是双方皆有责任。不过相较于玩家可能的“素质不高”这种理由而言，个人以为后来的事态发展更让人觉得主要责任应当在厂商一方。

是的，这就是让人无奈的，厂商的傲慢。在公告里打出的“最终解释权归GM所有”的字样，到底是故作姿态的公正，还是网页游戏是卖方市场的可悲证明？诚然大多数网页游戏的运营和制作公司大多是刚起步不久，尚未拥有成熟经验的公司。不过难道作为有心理准备接受市场检验的运营集团，对于售后服务的认识就是如此的浅薄？这种粗暴的售后服务，往往不会让人感慨玩家的自身问题，而是会对厂商的客服表示不可理喻。这简直等于欠债的还成了大爷，消费者就只能当孙子？不过对于服务业来说，难道消费者不是上帝吗。

可惜人大多吃软不吃硬，高高在上的强权不可能解决任何问题，只会埋下不知何时爆炸的不定时炸弹。在售后服务上失了人心，只能让人感觉到网页游戏的整体风貌还真是有待多多改良，以观后效。

饕餮——Gluttony
上班时间游戏影响他人

都说游戏是排解压力的最好方式，不过网页游戏的简易性让不少非玩家进入游戏领域的同时，随之也给他们带来了一些似是而非的印象。比如游戏基本靠左键点，一路点点点，根本让人在短时间内重复的动作里产生恍惚



感：啊，这就是游戏啊，真简单。接着他们开始在游戏里四下转悠，既不需要安装客户端，又似乎不用下载或者占据硬盘。嘿，感觉游戏里的世界真是不错啊。

接着他们也许就沉浸在这个潘多拉的魔盒里，一时间不可自拔。接着一传十十传百，众多同事人手一号通通开玩。网页游戏的端口不易封锁，在某种意义上来说偶然的流量增加如下载地图等也不易发觉。而这些便利的方便白领们上班偷懒的要素，却成为了影响另外一些人利用网络的权利。

用一个比较不那么妥当的比喻，就是“我不杀伯仁，伯仁因我而死”，也许网页游戏的确是一个美好的初衷，不过就和在居民小区里用功放唱K一样，破喉咙开心地飚着《青藏高原》的同时，在别人耳中可能就跟刀子划过毛玻璃的效果类似，令人难以忍受。

也许就和饕餮症被列为七宗罪之一让人觉得有些不可理喻一样，上班时间放松固然在前文中曾经提到无可厚非，然而因为过多的使用自己的权利而妨碍他人对于权利的拥有，这未免值得思考再三。如果说网页游戏的定位是放松自我，那么也务必请在“放松”之前再三思量：如果一种消遣形式，有着妨碍或影响他人的可能性，那么还是审慎的好。

至此，网页游戏的七宗罪叙述完毕。最后要声明的一点是，此文的撰写并不是因为仇视网页游戏的存在。而是就当下的情况看来，希望这种游戏模式能够在给游戏引入新鲜血液、带来更多玩家的同时，也务必要警醒自身。

切勿短视，因小失大。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场）

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

盛装打扮的女子，是大户人家的千金，还是……

当船只还没有汽笛的时候，只有艄公摇橹缓缓滑过水面，穿行在江南的河流当中，将一个又一个石拱桥的桥洞抛在身后；当车辆还没有喇叭的时候，只有老马拉着篷车悠扬奔走在古驿道上，迎来而又送走一个又一个长亭短亭……在时间的长河当中，多少老房子里精美的雕饰被淹没了，多少古人的智慧和传统日渐消散了无法追寻……而今天，那些只存在于历史、小说，或者前辈们口中的风物，就这样鲜活地存在于《古剑奇谭》的世界中，构成了一个原汁原味的古中国世界。

可爱的灵兽，不知道长大了会变成什么样子呢?

烟雨楼台——上海烛龙《古剑奇谭》独家专题报道（三）

■上海烛龙研发团队



我们希望能够通过最合适的方式，将这些带有浓郁古韵和中国味的风物呈现在玩家眼前。水墨风诚然是一个不错的想法，但是《古剑奇谭》需要一个比水墨风更真实一些的世界作为舞台，来承载这一世的豪气和柔情。经过制作人员的多方尝试和研究，游戏最终选用了淡柔的色彩风格，匹配较为写实的贴图材质，和真实比例的场景建模，佐以雾效、景深等程序支持，描绘出了一个风格清丽、古韵浓郁的游戏世界……

在那个世界，你将伴随着游戏的主角们在“青砖、石瓦、马墙头”的古镇琴川，买一串冰糖葫芦，逍遥自在地逛着夜市的花灯；你将跟随主角的脚步，穿过繁花似锦的江南古驿道，乘坐渡船渡过长江，到传说中唐代最繁华的古城江都，一览那“天下三分明月夜，二分无赖是扬州”的盛景。在游戏引擎的支持之下，小桥流水伴随有远景雾效和朦胧处理，把江南水乡烟柳参差的朦胧之美表现到了极致，强大的光影效果则可以逼真地表现出哪怕一根细细柳条的影子，使所有场景的层次都显得丰富而生动。除此之外，水中的游鱼、林中的飞鸟等小细节的处理，相信也一定能够给您带来小小的惊喜。《古剑奇谭》将为您呈现一幅古代东方的盛世绘卷，参考了大量资料而精心设计制作的游戏场景，将在最大程度上再现那如梦如诗的天朝之姿。



3D效果真实还原2D设定，带给大家一个温柔的江南水乡



南岳衡山之巅，云雾缭绕，真仙境也

注重于架构具有传奇性和历史文化性的游戏世界，设计人员不仅仅致力于各种风情迥异的城镇，更致力于设计美轮美奂的迷宫场景。野外的迷宫希望能够给玩家带来更多风土人情和自然风光的体验，例如繁华城市外的官道两旁有各种叫卖的小贩和茶棚食铺；在翠竹环绕的山道中行走，则可以趟过浅浅的溪水，享受一番山间的野趣；而特殊的迷宫，希望能够带给玩家各种非同寻常的体验，例如仙境之中，可

●类型：角色扮演	●制作：上海烛龙	
●发行：GameBar	●上市日期：2010年暑期	●推荐度：★★★★☆

以走上彩霞铺就的道路，像个仙人一样在云端漫步；在地界之时，走在蒿草遍布的小道上，则可以看到无数魂魄汇聚成河在天空中缓缓流淌……

《古剑奇谭》的世界既然是3D的，那么理所当然应该给各位玩家带来全面的3D体验，除了上述提及的各种不同风貌的设计之外，在强大游戏引擎的支持下，迷宫的结构做到了极大的丰富化，地形的错落不仅仅能够营造出较为宏大的气氛，在很大程度上也增加了迷宫的立体感和丰富度，在高耸的山顶俯瞰已然走过的群山一定让人心胸开阔，成就感满点；而低头看道路错综、深不见底的洞穴深渊则会让人心惊胆颤，如履薄冰~除此以外，在某些特殊的迷宫当中，人物角色将不再是单调地垂直地面行走，飞檐走壁，颠倒乾坤等只有仙人才可能拥有的经历，诸位玩家都可以伴随我们的游戏主角一一体验哟！

当然，追溯更古老的历史和传说，并且不断冒险，不断带来新的惊喜，也是《古剑奇谭》想要给各位玩家带来的体验之一。玩家们可以在游戏中伴随我们的主角一起深入各种传说中的仙境或鬼域，例如乘坐传说中的沧波舟，前往遥远东海上的神兽埋骨之地，在宁静月色下穿行于森然白骨之中，体验那由时间沉淀而产生的苍凉死寂；或是进入历史上最具传奇色彩的秦始皇陵，最近距离接触传说中的兵马俑和万人坑，一探隐藏在其中的无数宝藏和秘密……无论是时间的悠远、传说的苍凉，还是古帝王陵墓的神秘和阴森，《古剑奇谭》都会为各位玩家一一呈现。

伴随各种各样远古遗迹等宏伟壮丽的探险迷宫，《古剑奇谭》当中还有一个非常重要且有趣的因素——迷宫隐藏区域。在地宫、古墓、遗迹等等充满传奇的地方，就会隐藏着许多不为人知的秘密，在我们的游戏中，这些秘密就在那些迷宫的隐藏区域当中！只有在特定的地点，达成特殊的条件，或者通过特别的剧情，才能找到迷宫的隐藏区域，如果不仔细调查迷宫的每一个角落，将很难发现它们哦！至于其中究竟藏着什么好东西，是威力慑人的上古神器，还是身世凄惨的前朝女鬼……就要等您自己去发现啦！总之，迷宫隐藏区域将会为各位玩家带来各种不同的惊喜，让大家真实体验到在游戏中探索和冒险的乐趣∩_∩



天下三分明月夜，二分无赖是扬州



群芳盛放的江南小道，春意盎然



传说中的秦始皇陵，道路错综，机关遍布

关于游戏场景和画面上的内容，就先说到这里吧，在下期报道《对酒当歌》里，各位玩家期盼已久的男女主角即将靓丽登场，请大家千万不要错过！

神渊秘史

呐～又到了神渊秘史的时间了～～既然今天都在说游戏的世界和场景，那么这里自然也来说说同样的话题。《古剑Online》既然是一款基于《古剑奇谭》单机游戏扩展开来的MMORPG，其游戏世界的舞台，首先就一定有很大的部分和《古剑奇谭》单机游戏有所重叠。不过呢，《古剑奇谭》单机游戏中的城镇和迷宫、遗迹等等，都只是《古剑Online》世界的一部分。

本着“架构一个完整的游戏世界”，《古剑Online》将会涉及到神州大地几乎所有的地方，其中包括各种各样的人间城镇，从极北的朔方之地，到西北的河西走廊、乃至于西域、精绝古城，至极南的中国古代第一大港广州，再到东海上诸多神秘的遗迹和仙境，还有那些和世界观上古传说有关的古代遗迹……《古剑Online》将会把一个丰富多彩，真实而壮丽的游戏世界呈现在各位玩家的眼前，想必定能够给喜爱各地风物人情的玩家带来一场旅行和视觉体验上的盛宴o(∩_∩)o

玩家互动

关于游戏场景以及场景玩法上，论坛中以下几位玩家提出了比较不错的建议：

ID为srlzcc的玩家提出了一套非常完整而详细的《迷宫玩法分析与设计》，其中的很多想法和设计都具有不错的创意，非常感谢这位玩家对我们的热情关注！

ID为astyl的玩家提出：建议游戏中可以有一些怪随机或低概率出现。也非常感谢这位玩家的创意和想法，在《古剑奇谭》游戏的迷宫当中也会有特殊怪物出现，各位玩家如在游戏中遇到了，可千万不要错过哟^0^ P

上海烛龙官方网站：http://www.aurogon.com/
上海烛龙官方论坛：http://aurogon.gamebar.com/bbs/
《古剑奇谭》官方网站：http://www.aurogon.com/gj/
《古剑奇谭》世界观衍生小说《神渊古纪》阅读地址：http://www.gamebar.com/sy

SILENT HUNTER 5 BATTLE OF THE ATLANTIC

辗转大西洋战场，感受史上最真实的潜艇大战！

猎杀潜航5——大西洋之战

Silent hunter 5：Battle Of the Atlantic

■广东红军

作为史上最真实的潜艇模拟游戏，“猎杀潜航”系列诞生至今已有14年历史了，期间经历了四代的洗礼，获得过无数的奖项和荣誉，并成为全球军事迷最受关注的游戏之一。早在前年的《战火兄弟连——地狱公路》首发庆典会上，育碧罗马尼亚工作室曾透露他们的下一个项目将会是“猎杀潜航”新作，这实际上等于在宣布《猎杀潜航5——大西洋之战》的开发。仅过了一年半时间，这款PC独占游戏已是发售在即，如此之快的新作不知能否再续辉煌?

决战大西洋

正如副标题“大西洋之战”所示，游戏舞台将由前作的太平洋战场辗转至寒冷的大西洋战场，那里曾发生过历史上最长久、最残酷的海上战役“大西洋战役”，德军潜艇的“狼群”战术也在那里一夜成名。因此，游戏的生涯模式将从1939年二战爆发开始，直至1943年黑色5月结束，大家将通过接近四年的海战生涯，亲身体验德军潜艇从辉煌走向衰落的历史过程。在此段生涯中，大家只能以德军舰长的身份，指挥德军潜艇在大西洋、地中海等海域跟盟军展开波澜壮阔的海上大战，同时也将经历“欢乐时光”“击鼓行动”等历史上赫赫有名的战役阶段。不过，大家刚开始时并不是潜艇舰长，初期只能从潜艇副官开始做起，需要完成战役导言部分才能胜任潜艇舰长的位置，才能获得整艘潜艇的指挥权，而这个导言部分也是游戏为大家准备的新手教程，帮助大家了解潜艇的基本结构和下水操作。

仅有VII型潜艇

根据已有的截图和视频，大家发现演示的潜艇永远是那艘Ⅶ型潜艇，不少人为此提出疑问，难道游戏仅有Ⅶ型潜艇？前些时候，某设计师在官网论坛解答玩家提问时也证实了这一点，游戏里确实仅有Ⅶ型潜艇，但会有这个型号的其他分支出现，例如Ⅶ－A型、Ⅶ－C型。对此，这位设计师的解释是：“我们正在制作一款高度拟真的潜艇游戏，希望能给大家提供无与伦比的战争体验和真实潜艇的生活体验。为了达到这个目标，我们必须缩小工作范围，把所有精力集中在各个细节的制作上。”通过这番回答，看得出游戏的基本方向早已确定，目标是模拟一名潜艇舰长的真实生活，通过船员们的互动影响、战争产生的恐惧与绝望，在一场场连自己都不明白甚至不赞同的战争中上演一幕幕的杀戮场面。事实上，这些并不是设计师的口头承诺，他们亲自参观了芬兰的Vesikko号潜艇和德国的U－995号潜艇，都是为了营造最真实的潜艇体验。



船舰爆炸效果也比以前出色了不少

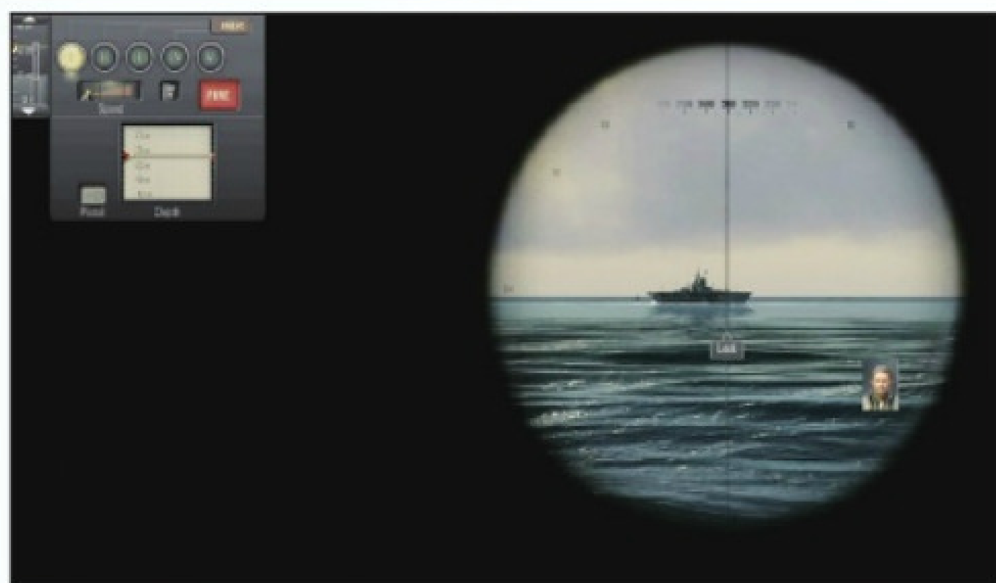


日落黄昏的海面极为迷人

全新的舰长视角

作为一款模拟类游戏，光把潜艇做得逼真是远远不够的，还得把潜艇内的真实气氛烘托出来，这是设计师们提出的

●游戏类型：模拟　●制作：Ubisoft Romania　●发行：Ubisoft
预计发售日：2010年3月4日　●期待值：★★★★



使用潜望镜后的操作界面

新想法。为了营造这种气氛，他们专门为游戏设计了第一人称的舰长视角，让大家能够以舰长身份在潜艇内自由移动，了解潜艇的每一个部件和船员们的一举一动。在潜艇内，每一个工作间都会有数名船员坚守着自己的岗位，大家可跟这些船员交谈，也可查看他们的整体素质和特有技能，甚至能建议他们使用某项技能。虽然潜艇内并不大，要是大家懒得走动，也可舒服地坐在舰长办公室的座位上，通过全体船员的管理菜单查看每一位船员的数据，并根据自己的喜好为他们分配因巡逻经验积累而获得的技能点，让他们在某些方面更加突出。不过，并非所有东西都设有捷径，一些工具的使用就得自己亲自走一趟，例如潜望镜，必须走到甲板用鼠标点击这个工具才能使用。发布命令时，大家则无需亲自找各位船员，只需找各个工作间的指挥官，向这些指挥官发布命令即可，他们会把任务分配至每一位船员手中。

真实的士气系统

为了体现真实气氛，设计师们还为游戏量身定做了一个逼真的士气系统，船员士气将决定整艘潜艇的运行效率。在游戏中，所有船员都是德国潜艇部队训练出来的，虽然他们肯定会坚守自己的岗位，但一些问题还是不可避免的，例如疲劳问题、思乡问题、饥饿问题，这些都是影响船员士气的关键因素。如果潜艇巡逻时间过长，一些船员则会表现出不满情绪，此时的船员士气会深受影响，导致他们无法有效地完成工作。成天在海底航行，一些船员则会出现思乡情绪，甚至厌倦罐头食物，此时的船员士气也会变得低下，这种情况时有发生，只能借助战争击沉敌军船舰，让船员们兴奋起来，一扫士气低下的状态。一旦士气高涨，船员们的效率则会更出色，他们会齐心合力快速装填鱼雷，给予敌军最沉重的打击。

人性化的操作简化

相信所有玩过“猎杀潜航”系列的玩家都会给予一个字的评价，那就是“难”字。确实，游戏的专业性和复杂性一直制约着这个系列的发展，不少玩家还没度过游戏初期就放弃了。为此，设计师们做了不少人性化的改善，除了详细的新手教程外，他们还对操作界面进行了简化，大家能看到一个更为“干净”的界面，上面仅有俯视地图、潜望镜头和几处操作面板，大家只需将注意力集中在重要方面。例如，通过全新的战略地图，能将周围情况看得一清二楚，黑色箭头代表敌军船舰的前进方向，灰色范围代表敌军船舰的侦测范围，红色范围则代表敌军船舰的水下声纳范围，如果潜艇高速前进的话，水下声纳的范围会明显增大，潜艇的位置也会很快被对方发现；如果低速前进的话，水下声纳的范围会大大减小。此外，设计师们还简化了攻击系统，战略地图会直接显示鱼雷弹道，以及敌军船舰的被击位置，每一条弹道都会有几个瞄准点，与船舰排成一直线则会提高中弹成功率。



一枚鱼雷击中后，无需继续发射，可慢慢等它沉没



你在游戏里将扮演一名真实的舰长

还原真实气氛

虽然设计师们并未给《猎杀潜航5——大西洋之战》开发新的引擎，只是拿原有引擎进行优化，但实际表现出来的效果却有点令人意外。除了模型精细度更加出色外，游戏还增加了船舱进水效果，玩家击中目标后，可切换视角观赏整个进水沉没的过程。由于大西洋的天气起伏不定，因此游戏的天气系统也比以前有了很大的进步，尤其是动态化效果方面，潜艇航行至不同区域时会看到各种各样的天气现象，例如在北海会经历暴风雪，在地中海则能享受风和日丽，而这些天气因素将会大大影响潜艇的攻击方式。下雨时，用潜望镜窥望海面，雨滴还会逐个打在潜望镜上，这种真实气氛一下就体现出来了。



在地中海的作战示意图

重返狐狸监狱，这次的迈克·斯科菲尔德只是配角

《越狱——阴谋》前瞻
Prison Break: The Conspiracy

■广东 神之影

迈克·斯科菲尔德的最后一越，宣告人气美剧《越狱》就此终结。但是，上千万的收视率却为其带来了不少粉丝，正是这个极为庞大的用户基础，让已遭夭折的游戏版《越狱——阴谋》得以重新复活。前段时间，《越狱——阴谋》官网正式开放，游戏的冰山一角也随之浮出水面，究竟游戏版跟电视剧有何联系？现在就让我们先睹为快！

改编剧情，上演无间道



林肯被狱警看守着

帅哥斯科菲尔德来了

相信看过《越狱》第一季的人都知道，斯科菲尔德入狱是一场计划周全的阴谋，他仅仅是为了救出哥哥林肯·布鲁斯。而林肯入狱也是一场不为人知的阴谋，他无辜成为公司的替罪羔羊。因此，游戏版《越狱》选择“阴谋”作为自己的副标题，便是想通过一个全新角度去描述这两场悬念迭起的阴谋。为了体现这个新角度，制作组专门请来《越狱》编剧对第一季剧本进行改编，并为其增加一些原创元素，例如全新角色汤姆·帕克斯顿（Tom Paxton）、杰克·曼尼克斯（Jack Mannix），两人均是《越狱》里不曾露面的角色。前者是公司特工，奉命调查斯科菲尔德的入狱之谜，甚至跟斯科菲尔德同坐一辆监狱巴士前往狐狸河监狱；后者是FBI特工，因对抗公司却成了公司的通缉目标，经常在暗地里把重要情报透露给公司的对手，包括FBI。面对斯科菲尔德的越狱阴谋和曼尼克斯的暗地调查，大家在游戏里扮演的角色帕克斯顿将会面临一道“无间”难题，究竟将斯科菲尔德的越狱行动如实报告，还是让公司的卑劣行为公之于世？

《越狱》角色，齐齐登场

随着《越狱——阴谋》官网的开放，帕克斯顿和曼尼克斯的身世之谜均得以曝光，但大家更关注有多少《越狱》角色会在游戏里出现。根据官网公布的名单，除了莎拉医生以外，其他角色都将在游戏中登场，包括好男人苏克雷、狱警贝里克、黑帮老大阿布兹、恋童癖T-Bag、美国大兵富兰克林，还有斯科菲尔德、林肯兄弟两人，众人将在狐狸河监狱营造各种事件，谋划越狱、牢房挖洞、监狱暴动、狱警追捕等等，每一个事件都是电视剧的经典重现。值得一提的是，游戏里的每一位《越狱》角色都设计得极为逼真，甚至将各自的鲜明个性表现得淋漓尽致，例如斯科菲尔德的帅气和睿智，T-Bag的狡猾和奸诈，林肯的老实和冲动，贝里克的贪婪和懦弱……



打斗在游戏里也时有发生

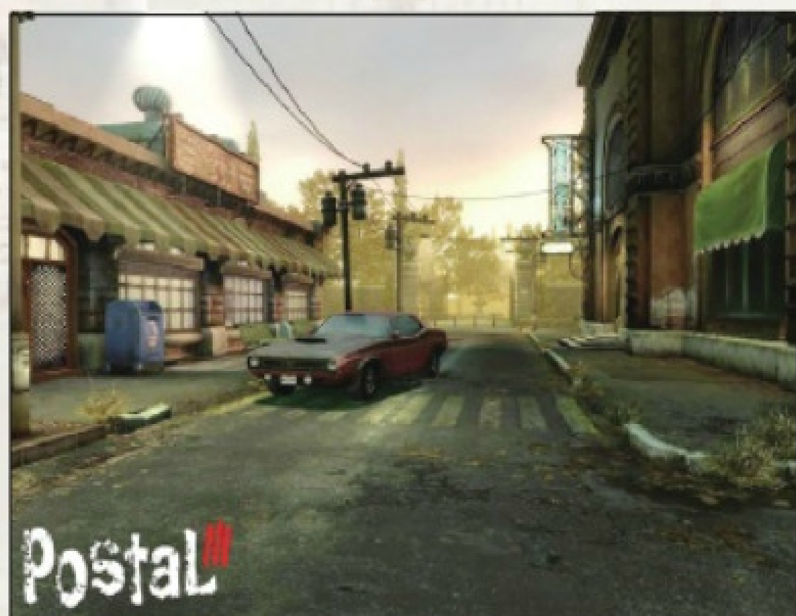
●游戏类型：动作　●制作：ZootFly　●发行：Deep Silver
●预计发售日：2010年3月26日　●推荐度：★★★★

《喋血街头3——宣泄》前瞻
Postal 3：Catharsis

■广东 神之影

说起血腥暴力，大家是否还记得几年前的“喋血街头”系列，它是游戏史上最受争议的暴力游戏之一，不仅在美国引起了轩然大波，还遭到全球数十个国家的禁卖，但游戏还是取得了不错的销量，甚至拍摄了同名改编电影。由于过度血腥暴力，续作的开发一直难以顺利进行，早在三年前就已公布的续作《喋血街头3——宣泄》直至今日还未完工，不过开发人员却出人意料地透露：游戏发售在即！

面临善与恶的抉择



新城市Catharsis一角

作为最新续作，《喋血街头3——宣泄》的背景设定在前作灾难事件结束之后。天堂城（前作城市）的毁灭，迫使邮差多德（Dude）跑到另一个城市“Catharsis”寻求谋生之路，但天堂城的惨剧却时刻困扰着他，他甚至开始反省自己的罪过。来到新的城市，多德决心找一份正当工作洗心革面，为此前的行为赎罪。但是，这名万恶不赦的坏蛋能坚持多久？一切有他想得那么顺利吗？副标题“Catharsis”恰好体现了这一点，它不仅仅是新城市的名字，更包含了“净化”“宣泄”双重含义，这意味着多德有可能“净化”，从此改邪归正；也有可能“宣泄”，继续疯狂下去。最终，多德会往哪一个方向发展？这一切将由你来决定！游戏为你提供了一个开放自由的世界，你的每一个行为都会触发善与恶的抉择，你完全能够做到不杀一人的情况下完成所有任务，虽然这样做很有挑战性，但也意味着你会丧失不少疯狂的乐趣。

玩的就是血腥暴力

“做好人？我干嘛还玩这游戏？”每次面对善与恶的抉择，相信你都会有这样的疑问，这种想法也让可怜的多德永无翻身之日。不过，《喋血街头3——宣泄》的卖点还是在于不负责任的血腥暴力，大家可以在游戏世界里随心所欲毁灭一切，将内心潜在的邪恶念头一次性发泄出来，这也是制作小组设计此游戏的初衷。在较早之前，Running With Scissors曾发布了一段开发人员亲自演示的试玩视频，此视频描述了多德的越狱过程，它并非像美剧《越狱》那样精心设计，而是一次毫不讲理的暴力行为：先是在牢房内点燃床被，迫使牢门紧急敞开，然后在警察的众目睽睽之下溜到武器库，拿起冲锋枪往外突围，前来阻拦的警察纷纷倒在血泊之中，身体还被残忍地用汽油烧毁。连越狱都那么轻松，在大街上活动的多德更是为所欲为，可以拿枪射杀周围群众，可以用汽油烧毁他人房屋，还可以拿猫咪当消声器“隔猫杀人”。即使警察展开围追堵截，多德也能劫持一名警察当挡箭牌，上演一场惨不忍睹的屠城“大戏”。为了达到身临其境的效果，《喋血街头3——宣泄》还采用了Source引擎进行开发，让血腥暴力演绎得更加逼真。


↑手中的小动物可是超强的武器



←这部脚踏车是多德在三代的标志

●类型：动作射击 ●制作：Running With Scissors ●发行：Akella
●发售日期：2010年4月 ●期待度：★★★★

传统回合制策略游戏中，玩家通常要面临的决策，包括战争、征税、外交三大方面，你最需要考虑的，就是自己领土上人民，与占领国的民众相比，他们就像是一群温顺的绵羊。而《维多利亚二世》（以下简称V2）会告诉你，其实身为国家统治者的你，需要考虑的东西更多。

维多利亚二世
Victoria 2

■江苏 老黑

顺应民意


面对德国的扩张，英国也无法隔岸观火

V2将带领我们来到1835年至1935年的欧洲和北美大地。通过工业革命和殖民扩张累积到的巨额财富，以及第一次世界大战的胜利，让英国成为了欧洲，乃至世界范围内的超级强权。而这一时期各个新型势力，则意图挑战大不列颠的霸权地位。除了维多利亚二世名义统治下的英国以外，玩家还可以扮演这一时期中的欧陆主要国家，与其一争高下。

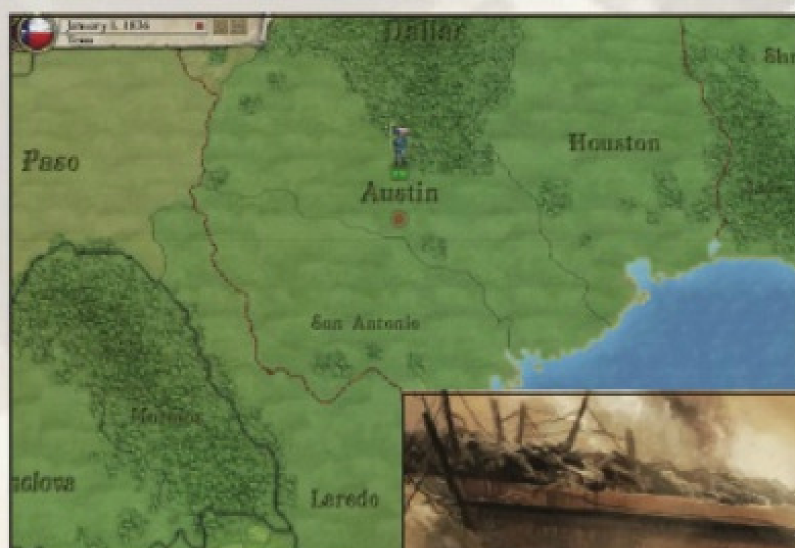
发动战争，绝不是胡造几个满编军团，然后将其送出国境线这么简单的事情。V2中你所作的决策，尤其是战争行为，首先考虑的都必须是民众的利益和意愿。如果你能够创造充分的就业、受教育机会，大力改善公共福利，那么民众就会支持统治者所推行的政策，反之，革命之火就会在本国的领土上点燃。

V2中安抚民众，绝不是《帝国——全面战争》中修建一大堆剧院、教堂，然后降低税率这么简单的事情。游戏将模拟这一时期超过十种的政府类型，并且为所有可选国家的民族性进行个性化区分。每个政府都是由激进派和保守派构成，他们各自的力量对比，取决于中下层民众的利益诉求。尽管你可以将德国改造成一个热爱和平的国家，但接受一个上世纪20年代时期的德国，你所面对的，将是饱受一战战败耻辱，经济面临崩溃，民族主义极端狂热的德意志民族，因此唯一收拾掉这个烂摊子的方法，就是重现当年纳粹上台前后所实施的一系列政策……听上去玩家非要当历史罪人不可了，但是你也可以让这个过程变得更加温和一些。而在此时的英伦三岛，英国人民则不希望身为统治者的你，去进行任何的激进改革，因此政府中占据多数的保守派，会阻挠和破坏你推行的任何改革。

政治体制，也将影响到玩家的决策。在提倡公平竞争和私有化的资本主义体制下，玩家任何对市场的干预行为（如拆除或者修建工厂），都会带来民众的激烈反应，当然其最终结果，就是由于产能和民众购买力之间的极端不协调所导致的经济危机的到来，美国大萧条的一幕，同样会在英国上演。

和战场说再见

如果你希望在V2中看到坦克、大炮和轰炸机，那么肯定会大失所望，因为制作组压根儿就没有打算加入直观战场。你所能做的，仅仅只是招募、维持军队，以及将他们派出边境。战争的进程会在每一回合开始前的简报中告诉玩家，你没有办法对战术层面进行干预。“战争是政治的延续”，看来Paradox Interactive非常认同这个观点：在经济崩溃，被国际社会严重孤立的情况下，即便耗尽国力去组织一支精锐大军，其最终的结果，也只能是铩羽而归。



你能否避免大萧条在美利坚的领土上发生？


其实游戏中并没有表现直观战场

●类型：策略 ●制作：Paradox Interactive ●发行：Paradox Interactive
发售日期：2010年 ●期待值：★★★☆

Magicka

魔能战士

■江苏 老黑

提供前仆后继的怪物们供玩家疯狂地点击鼠标……ARPG玩家对这种游戏方式应该不会感到陌生。现在，Arrowhead Game工作室也将为层出不穷的Diable-Like游戏增加一个新成员，这就是《魔能战士》——你可以将其当作是魔法版的“大菠萝”。

强力魔法自己造

正如游戏的主题，在《魔能战士》中，你找不到诸如“小野人”“圣骑士”“亚马逊”这样靠大刀利斧进行“交流”的职业，等待玩家们扮演和发掘的，是擅长各种属性魔法的法师们。

《魔能战士》与传统ARPG游戏中魔法类职业的最大不同在于，游戏中提供的基本魔法尽管种类繁多，但本身的杀伤力都非常一般，难以让玩家在漫长的冒险旅途中过关斩将。游戏最大卖点在于，玩家们可以将这些基本魔法搭配在一起，组合出威力强悍的混合魔法。举一个最简单的例子，大家都知道“水火不容”这个成语，如果在游戏中将火球术和水元素魔法组合到一起究竟会发生什么呢？《魔能战士》会告诉你，你会得到水蒸气魔法，从而用扩散的高温对群体敌人进行范围杀伤。通过组合，你可能获得1+1>2的收获，也可能得到让自己大失所望的结果。根据制作组的说法，游戏可以实现的组合方式将会超过100万种。



使用混合魔法对付成群的妖兽

连携攻击



使用冰魔法阻击“大块头”怪物

《魔能战士》支持4名玩家联机对战，这使得连携攻击成为可能。在《魔能战士》中不存在肉盾型角色，皮糙肉厚的敌兵和Boss则随处可见，正面对抗是难以获得胜利的。角色之间的配合，也不再是“肉盾在前、远程攻击职业在后”的搭配方式。4人团队遭遇一只喷火的巨龙时，团队中的一名成员先发出一招眩晕魔法，接着另一名法师用冰冻魔法将其定身，第三名成员释放流星雨，耗费恶龙的HP，最后一名成员用破碎魔法，将这个巨大的“冰雕作品”化为碎片，完全可以在短短10秒钟时间内将其战翻。

既然这是一个强调魔法攻击的游戏，敌方力量自然也不全都是依靠蛮力硬拼，结果沦为各种电光火石特效演示对象的杂鱼。在面对具备特定属性和装备的敌人时，如果使用了错误的魔法，那么不但不会产生任何的杀伤效果，而且可能会让同伴们遭殃。比如游戏中会出现使用镜面盾牌的敌兵，如果你对它们使用闪电、火球一类的魔法，就会造成攻击被反弹回来，给自己的团队带来一场灭顶之灾。

Arrowhead Game加入的另一个尝试，就是“友军火力”。没错，就像FPS游戏的团队对战一样，你的任何招式都可能给友军带来误伤。这就要求整个团队在遭遇具有数量优势的敌人时候，能够保持好队形，并且注意好协防保护和火力掩护。P

●类型：ARPG　●制作：Arrowhead Game Studio　●发行：Paradox Interactive
发售日期：2010年　●推荐度：★★★☆

BATTLEFIELD

“战地风云”简史

“战地”系列是由瑞典DICE公司制作，美国EA公司发行的一系列多平台第一人称射击游戏。“战地”系列游戏以大规模的载具和步兵在大型地图上协同作战作为卖点，注重游戏娱乐性的同时还兼顾到了真实性。“战地”系列的核心在于多人游戏部分，有一些产品同时也设计了单人游戏模式。早中期“战地”系列游戏的扩展功能比较完善，第三方团体可以制作各种各样的模组满足玩家不同的需要。传统的“战地”系列游戏主攻PC平台，自本世纪10年代中期起，开发组也逐渐重视起游戏机平台，陆续推出了一些家用机平台的“战地”游戏。其开发公司DICE也是一家技术实力强大的公司，像《战地1942》《战地2》均达到了当时的最高画质而被作为标杆，而刚刚问世的《战地——叛逆连队2》也由于前作出色的表现而受到无数玩家期待。“战地”全系列的总销量大概在1700万左右。

“战地”系列的起源

1988年，四个来自瑞典阿尔维斯塔镇（Alvesta）的年轻人：Ulf Mandorff、Olof Gustafsson、Fredrik Liliegren以及Andreas Axelsson创立了一家名字叫做“数字，幻想，创新，娱乐”（Digital Illusions Creative Entertainment，以下简称DICE）的公司。一开始，他们只打算为阿米加电脑（Amiga）平台开发弹球游戏，也陆续发布了一些不错的作品，为他们赢得了一些名气。不过他们并没有满足于现状，并打算改变一下风格，制作一些其他类型的游戏，之后DICE发布的游戏有《紧急巡逻》（Matchbox Emergency Patrol），《动力先锋》（Motorhead），《拉力挑战赛》（RalliSport Challenge），《拉力赛车之王》（Rally Masters），《瑞典房车锦标赛》（STCC，别把它跟SimBin的STCC The Game搞混了）等。看得出来，DICE已经把重心完全放在赛车竞速类游戏上了。不知道是不是缘于体内的维京基因作祟，DICE的头头们极富有冒险天性和探索精神，尽管DICE已经在赛车竞速类游戏领域获得了成功，但他们仍然没有满足感，他们打算干票大的生意。不过绞尽脑汁他们也不知道做什么好，直到1999年的来临……



DICE创始人之一Andreas Axelsson

战地始祖：《飞鹰行动》（Codename Eagle）

1999年11月，瑞典Refraction发布了《飞鹰行动》（Codename Eagle，又译《代号雄鹰》，在2001年被引进到中国内地市场，由金山旗下的西山居工作室汉化、出版）。这是一个以一战为背景的FPS游戏，支持最多16人同时在线游戏的联机对战模式。联机游戏一共有3种模式可供选择：死亡竞技模式、团队死亡竞技模式和抢旗模式。前两种模式玩家的目标只是杀敌，抢旗模式则需要更紧密的团队合作，与队友一起抢得地图上的据点。地图上有各式各样的载具，不仅是摩托车、坦克等陆



地载具，更有炮艇、舰船等海上载具和轰炸机、飞艇等空中载具。只要载具里没人，玩家使用这些载具就没有任何限制。在行动上玩家也有很大的自由度，可以选择奔跑、游泳、驾驶、飞行、航行、跳伞到地图的边边角角。



《飞鹰行动》封面


《飞鹰行动》的画面在当时看来也不算精美

按道理说这应该是个大作，但事实上外界对《飞鹰行动》的评价褒贬不一，分歧很大。据GameRankings统计，《飞鹰行动》共获得了来自18家媒体平均62分的打分，有的给到了80分甚至100分，也有的媒体只给了区区30分。尽管游戏的理念很有趣，但是《飞鹰行动》的画面、单人游戏设计、配音等等都和当时其他一流游戏存在较大的差距。更糟糕的是，在游戏发布时有大量的程序漏洞，甚至多人地图中只有一幅尚可进行游戏，运行其它地图时常常会出现程序崩溃的现象，因此获得不少媒体的差评也在情理之中。而游戏的销量也屈指可数，就在这时候，DICE意识到了其中的商机，他们收购了Refraction公司，而“战地风云”系列的大幕也由此拉开……

风云二战：《战地1942》
（Battlefield 1942）

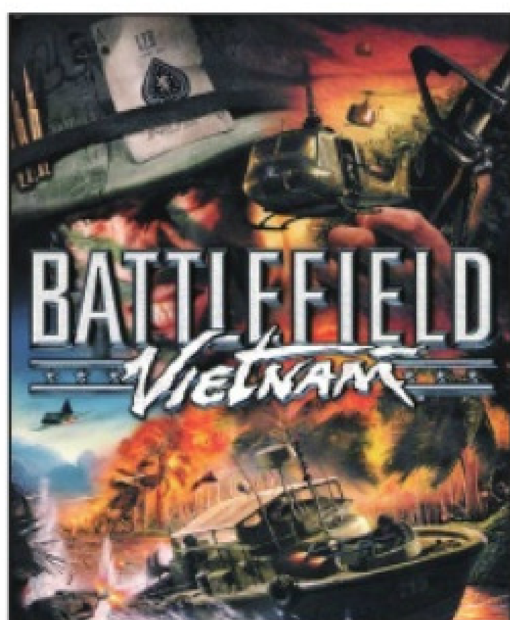
2002年9月10日，“战地”系列第一款作品《战地1942》发售。这部由Refraction制作组参与制作的游戏显然吸取了以前的教训，《战地1942》一经上市便大受好评，一时间成为和CS齐名的网络射击游戏，各大游戏网站也纷纷给出了8.8～9.0的高分。支持多达64人同时作战，提供了完全自由开阔的地形，可以任由玩家驰骋，给予玩家许多自由活动的空间，你可以驾驶和操纵坦克、飞机、装甲运兵车、吉普车、重型火炮、登陆艇等多达35种载具。游戏本身可以选择5个兵种，通过载具我们又可以成为飞行员、坦克手、火炮手、工兵、狙击手……由于广阔的地图和精美的画面，《战地1942》也因此成为了2002年硬件要求最高的游戏。但这并没有影响到游戏的热卖，DICE也一跃成为了一家著名的游戏公司，2004年时公司的市值达到了5500万美元，不得不说这很大程度上归功于《战地1942》的巨大成功。



《战地1942》封面

此后，DICE一共为《战地1942》制作了两部资料片，分别是《罗马之路》和《秘密武器》。前者对在意大利山区发生的战役进行了补充，而后者则充分发挥了DICE的想象力，将二战后期德、盟双方许多未真正投入实战的实验室中或设想中的武器和载具引入了游戏，其变化之大、种类之多，尤其是运输机的机动空降和水陆两栖载具，给玩家也带来了巨大的震撼。凭借原版的知名度，两部资料片均取得了不错销量。


《战地1942》中各种载具的出现让玩家体验到了前所未有的感受



《战地——越南》封面

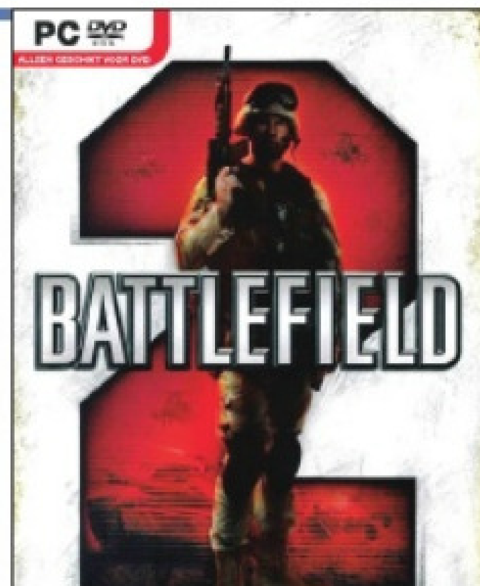

大多数时候玩家需要在丘陵和森林里作战

丛林战争：《战地——越南》
（Battlefield：Vietnam）

2004年，EA宣布将以每股61瑞典克朗的价格收购DICE。同年，“战地”系列第二部《战地——越南》发售。顾名思义，这次DICE把我们从二战拉到了越战，游戏地图的设定大量参考了当时的历史环境，大多数时候玩家都需要在丘陵和森林里作战，这也正是本作的特色。复杂的地形和茂密的丛林，相对前作的宽阔欧洲战场以及平坦的沙漠地带，难度可说是有增无减。除此之

外，《战地——越南》也明显受到了一些越战影片的影响，比如玩家可以在游戏中的收音机听到《女武神的骑行》一曲（Ride of the Valkyries，著名电影《现代启示录》中美军狼骑兵中队直升机在上校带领下飞行攻击越共村庄的曲子），还可以看到曾出现在《现代启示录》里的虎纹迷彩M79榴弹发射器。而游戏音乐也大多为上世纪60年代的流行乐，这使得玩家更容易融入越战士兵这个角色。相对《战地1942》，《战地——越南》的画面更细腻，建模也更精细，但是画面的区别并不明显，而可操控载具也一如既往的多，包括了UH-1直升机、M551坦克、幻影F-4喷气式战斗机、CH-47运输直升机等超过了35种载具。据GameRankings统计，《战地——越南》的评价媒体得分为84分，媒体普遍反映游戏本身并不错，丛林战很有意思，配乐较好地渲染了战场气氛。但相对前作，游戏性并没有太大的创新与突破，画面效果没有显著的提升。所以《战地——越南》也被玩家们戏称为“战地1.5”。之后，“战地”系列率先进入了现代战争的时代！

现代战争：《战地2》（Battlefield2）



《战地2》封面

2005年6月21日，“战地”系列第三款作品《战地2》发售，背景首次由真实的历史战役转移到了虚构的现代军事战争，而玩家在游戏中使用的武器、载具等装备则来源于真实。《战地2》主要讲述的是由于世界能源紧缺和国际关系恶化，三个强大的军事大国之间的一场虚拟战争。所有军队的配置均为现代化装备，甚至还有尚未服役的wz-10和F-35B，但不知道是不是DICE的疏忽，也出现了一些已经退役的装备，比如AK-47和已逐渐被取代的M16A2。

相对于之前的“战地”，《战地2》有了巨大的进步。就像《战地1942》那样，《战地2》的画面、声音效果再次达到当时的一流水平。甚至根据美国sohosted.com公布的《战地2》早期未阉割版本的图片，我们才知道我们所玩到的画面如此精美的《战地2》竟然还是“阉割后”的。原来开发小组初期开发用的显卡是Nvidia FX5900Ultra（效果中档卡），后来用的Geforce 6800GT（中高效果不卡），直到2005年试玩版游戏快推出时都无法开启全部特效。在市场的强大压力下，DICE小组只好阉割《战地2》，堪比后来的《孤岛危机》。


《战地2》的画面、声音效果再次达到当时的一流水平

《战地2》在保持“战地”系列战略风格的基础上添加了指挥官系统和小队系统，令团队合作更加紧密，竞技性更强。使得《战地2》向准军事模拟又迈进了一大步。凭借着出色的游戏性、画面及声效，《战地2》获得了由北美地区33家知名媒体担任评审代表所评选出来的2005年E3展官方评审奖的“最佳多人在线游戏”奖项之外，也获得知名游戏网站像GameSpot等所颁发的多项大奖（同时《战地2》连续4周在NPD的PC游戏销售榜上获得销售冠军）。仅仅10天就已经突破了100万的销量，成为了2005年8月北美地区销售第一的游戏。据Metacritic统计，《战地2》共获得55家评论媒体、平均91%的分数。“亚洲第一枪神”孟阳（RocketBoy）也对其大加赞赏，称《战地2》是全世界最好的团队FPS游戏。

或许意识到让士兵们在玩乐中训练也是一种不错的办法，模拟程度相对较高的《战地2》也备受一些国家国防部的青睐。DICE与瑞典国防部做了笔约合400万人民币的交易，DICE将游戏和引擎技术交给国防部作训练用。有关人员称，《战地2》可模拟辽阔的地理环境，同时帮助使用者操作不同的兵种，有助于瑞典军方发展新的指挥策略。而2007年CCTV播放的一则新闻称，二炮某旅使用军事对抗游戏作为训练使用，从镜头中可以看出此游戏正是《战地2》。

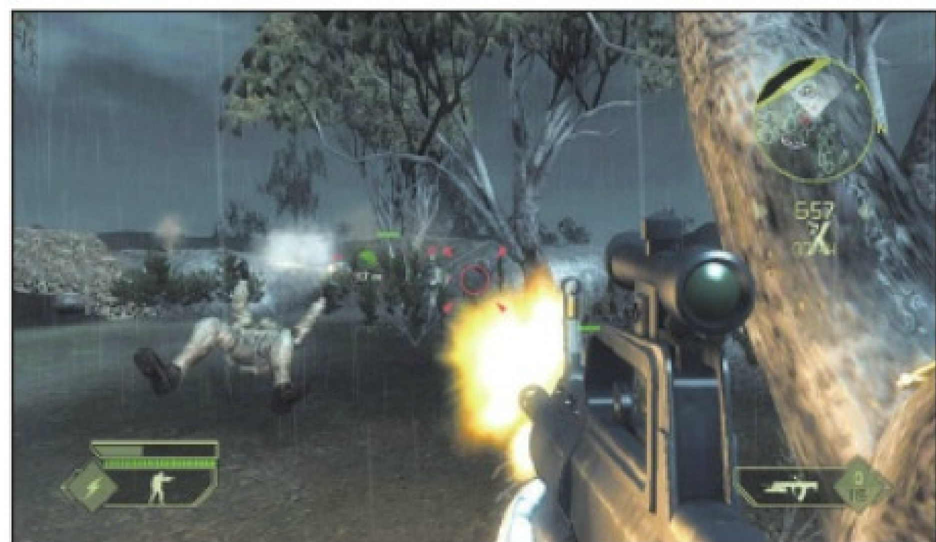


《战地2——现代战争》封面

家用机登陆：《战地2——现代战争》（Battlefield 2: Modern Combat）

没过多久，DICE宣布《战地2——现代战争》即将发售，依然是以虚拟现代战争为背景的第一人称军事类射击游戏，不过这次DICE把游戏平台放在了家用机上，于2005年10月16日在北美首发Xbox和PS2版，并于2006年推出Xbox 360版。

作为第一次登陆家用机平台的“战地”系列，《战地2——现代战争》也成为了第一款拥有单人战役模式的“战地”游戏。这次把游戏背景放到了中亚，由于受到中东地区的一个叫“烈焰之旗”的中东恐怖组织挑唆，使得北约与东亚某国在中亚发生交火。所幸后来发现这一阴谋，并成功阻止了烈焰之旗的领导“指挥官31”发射发往美国和欧洲的三枚洲际核导弹并将其干掉后，战争也就结束了。

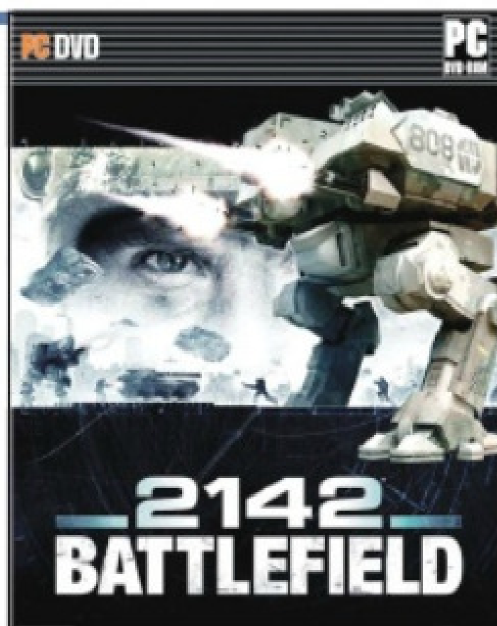

《战地2——现代战争》把游戏背景放到了中亚

尽管在名字上和《战地2》很像，并且也是东亚与西方势力的战争，但实际内容还是有很大的区别。DICE采用了和《战地2》有所不同的人物模型和武器装备，另外联机人数被限制在了最多24人同时在线对战，这个数字远低于“战地”系列之前的64人。不过由于战斗节奏的加快，较小的地图也使得游戏更具爽快感。

《战地2——现代战争》得到了共获得来自49个网站平均80分的打分，虽然有一些家用机玩家表示了对《战地2——现代战争》的喜爱，不过主流媒体对该作普遍没有好感。因为该游戏虽然继承了“战地”系列载具

数量多的特点，还可以利用游戏中获得的分数用以购买、强化各种武器、载具、特殊物品，但与PC平台的“战地”系列相比，不论是游戏性还是竞技性都有很大的差距。而在“战地”系列中首次出现的单人剧情本身也很无聊，再加上和《战地2》的发售时间间隔并不长，被很多战地玩家视为骗钱之作。

冰河之战：《战地2142》（Battlefield 2142）



《战地2142》封面

现代战争都结束了，那接下来该是什么？当然是未来战争！2006年1月，一段30秒的影片在互联网流出，并引起对《战地2142》制作的猜测。该影片被引述为内部测试的影片。该影片含有一段载具在有未来色彩的城市战斗的片段和一台机甲的片段。同年2月，EA高级制作人Blackstone在一次采访中提到：“我们正在研发一款新游戏，请大家密切关注。曾有位记者问过我关于这个游戏的问题，我给了他一个提示。为了公平起见，我也给你一个同样的提示：3213/3×2，或4588164的平方根。”DICE在“暗示”上还耍了很多小花招，在《战地2》的扩展包“复仇女神”中，一辆汽车的车牌为2142；该扩展包的地图含有一幅广告，上面是一只电子手表显示的时间是21:42和一个蘑菇云作为背景，并有一个写有“Watch for the Future”（留意未来）的标题。在扩充包中，一台可驾驶的货车上也有一本印着“冰河时期来临”的杂志。


《战地2142》的故事发生在未来

3月21日，DICE和EA正式公布《战地2142》为战地系列的下一部作品。之后8月的第三个星期推出了测试版，10月18日，《战地2142》正式版发售。这次背景被设定在了22世纪，冰河时期再次来临，世界被分为了两大联盟，分别是欧洲联盟（EU）和泛亚联盟（PAC），他们为了求能源求生存开始了战争。《战地2142》继承了“战地”系列的多载具的特点，由于到了2142年，除了常规的突击车、运兵车、坦克以外，还加入了泰坦、炮艇机、机甲等高科技载具。

近年来很多游戏商纷纷在游戏里加入广告，以获得广告费提高游戏收益。《战地2142》也采用了广告系统，该系统会在游戏中的广告牌上不停变更广告内容。英特尔曾经在游戏中宣传它们的硬件，探索频道也在游戏内建的广告牌上宣传它们的纪录片：《未来武器》。《战地2142》得到的评价比较正面，据Metacritic统计，游戏共获得了来自48家媒体平均80分的打分。虽然《战地2142》保留了系列特色并有一定程度的创新，画面也有提升，但是幅度并不大。而且，前作《战地2》的光芒实在太耀眼，《战地2142》暂时还无法取代。因此和《战地——越南》类似，《战地2142》也被戏称为“战地2.5”。2007年中视网元将《战地2142》引进中国内地市场，成为又一款在中国内地正式发售的“战地”游戏（上一次还是遥远的《战地1942——罗马之路》）。至今在国内仍有数台正版服务器，且十分火爆，经常爆满。

卡通战争：《战地——英雄》（Battlefield：HERO）



《战地——英雄》封面

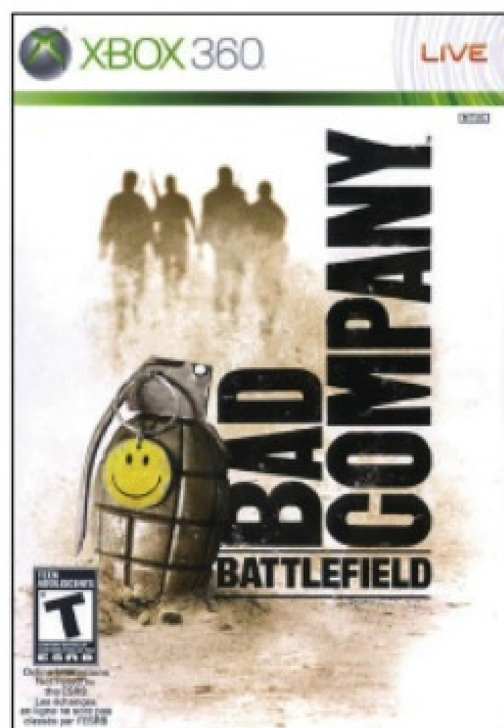
大概是看韩国同行的网游赚红了眼，2008年初，EA在慕尼黑宣布了Play 4 Free计划。这个计划和国内市面常见的写着“永久免费”的网游类似，稍有不同的是，除了通过玩家购买游戏道具，还将依靠大量的广告赚钱，而游戏本身是可以免费下载的。大概是维京基因再一次爆发，DICE这次兴冲冲地第一个报名，自告奋勇制作起了“战地”系列的新作：《战地——英雄》。

为了吸引那些非游戏迷，这次的“战地”大变了样，这使它看起来更像是Valve的《军团要塞》系列的第三人称版，画面不再追求真实，而是更为卡通和鲜艳亮丽。要求配置也很低，1GHz的处理器和512MB内存即可流畅运行。DICE的制作人们说，这是他们所制作过的“最有深度”的“战地”……

《战地——英雄》变成了一个网络游戏，在游戏中只有一种模式：结合了组队死亡竞赛和经典的“战地”征服模式。每个团队拥有50张票，相当于重生次数。玩家战死了之后，就要使用一张票才能重生。任务是成为战场上最后的生存者。也需要占领控制点，如果控制了所有旗帜，将会给你的队伍特殊奖励。本作的最多同时参与游戏人数为16人，相比之前的战地大幅降低。重生的时间设定为5秒钟，如果你被杀死了，很快就可以回到游戏。物理效果和暴力程度都是用卡通化的方式表现的，坦克在街头上呼啸而过，从敌人身上碾过，以及飞行员从飞机上跳出，安全地双脚着地，都是用卡通的方式描写。EA和DICE也希望通过这种方式能够吸引到更多的非游戏迷。


这画风着实让“战地”老玩家大跌眼镜

据Metacritic统计，《战地——英雄》的平均得分是69分（满分100），其中1UP给了最高的91分，而Destructoid居然才给了40分（这网站的编辑一定跟“战地”有仇，或者是“战地”的狂热粉丝？）。显然，这又是一部褒贬不一的作品，看来老外们对亚洲式的网游争论还真大。



《战地——叛逆连队》封面

破坏，破坏：《战地——叛逆连队》（Battlefield：Bad Company）

DICE早在2006年就对外公布了《战地——叛逆连队》，事实上开发工作更在此之前1年就秘密展开。为了让全新的寒霜（Frostbite）引擎适合游戏的要求，开发周期格外的长。2007年，DICE公布了《战地——叛逆连队》的第一个预告片，DICE这次彻底将《叛逆连队》的黑色幽默贯彻了进来：第一部预告片中摄像被击倒；第三部预告篇哈格一句“Hi，Mom”的开场白逗乐了许多观众。另外DICE甚至制作了若干用B连士兵恶搞《猎杀潜航》《战争机器》《彩虹六号》等游戏的视频，让玩家们开怀大笑的同时也对该游戏充满了期待。

这次DICE把重点放在了规模宏大的破坏效果上，在游戏地图中，有超过90%的东西可以被任何爆破性武器或是重型载具摧毁。这在给单兵玩家们带来麻烦的同时，也提高了战场的真实度，让玩家自主“改造”战场，充分发挥他们的想象力。可破坏物件一向是很耗系统资源的东西，然而寒霜引擎这次却做得很好，这也显示了DICE强大的优化能力。这下玩家再也不能躲到房间里了，因为一个榴弹就有可能要了你的命。


B连队员合影

叛逆连队将背景设定在了21世纪初，美俄关系高度紧张，玩家是一名美军“222营”里一个叫“B连”（B-Company）连队的士兵，里面的人几乎全是因闹出了大乱子才被调过来的，一般被用作炮灰。由于“价值不大”，所以常在特种部队之前被派入某战场参战或担任“救火队”，导致极高的伤亡率。因此“B连”常常被戏称为“叛逆连队”（国内也常使用“恶人连”的搞怪叫法）。

这次DICE再次加入了“战地”系列少见的单人剧情，扮演美军与俄罗斯军队、中东联盟军（MEC）以及Legionnaire雇佣军在东欧、中东等地作战。遗憾的是，这次的单人游戏还是不怎么样，而且DICE没有利用有四位士兵同时作战这一特点，加入流行的CO-OP模式，让广大玩家颇为遗憾。不过“战地”系列一向值得称道的多人模式则表现出色，玩家可以选择5个兵种，分别是突击兵、爆破兵、侦察兵、特种兵以及支援兵。游戏为联机对战设计了25个军衔，名称均来自真实的美国陆军军衔。随着玩家游戏时间增加，分数也在慢慢增长，利用升级到的解锁点玩家可以解锁到10款武器。

载具方面保持了“战地”系列的多载具传统，游戏中有坦克、步兵装甲车、越野车、武装直升机、快艇，甚至是高尔夫球车可供玩家驾驶。单人游戏中还出现了运输直升机、战斗直升机。受战斗规模的限制，游戏中没有喷气式战机。整体而言，《叛逆连队》得到了大多数玩家的赞誉，反映的问题主要集中在没有CO-OP模式以及比较傻的AI，但是都肯定了精彩的多人游戏部分、丰富的武器载具以及强大的环境破坏效果。

相比迟迟没有公布PC版本的1代，这次《战地——叛逆连队2》的PC版将与游戏主机版同时上市，而且功能更加完善，在看到这篇文章时，相必你已经见识到叛逆连队在2代中的风采了。

重返太平洋：《战地1943》（Battlefield 1943）

2009年7月9日美国西海岸太平洋时间2:00，《战地1943》在XBLA卖场开售。和大多数游戏一样，《战地1943》PC版的发布晚于家用机版本。媒体给家用机版本打出了平均8.5分的好成绩，到去年底，DICE还拿了SONY发的一个“大奖”——“避免历史重演”奖。好吧，我承认我也没听说过这个奖——日本男人们一定要避免重演哪段历史呢？



《战地1943》XBLA标志

但是对于“战地”的狂热玩家来说，《战地1943》是一部失败的作品，自动回血、无限子弹和24人联机限制都是极其失败的设定，它破坏了“战地”系列的传统。而本作的监制Gordon Van Dyke却并不这样认为，他重申了之前DICE在各种访谈中所说的，《战地1943》的制作目的是成为一款易掌握、易上手、适合多类人但依旧有“战地”特色的游戏。然而，“战地”系列的特色对于每个人来说是不同的，甚至是完全相反的。有些人专注于载具，而另一些人就想投入步兵战斗打击载具，再或者参与一场只有步兵的决斗。


本作的画面已经是彻底的次世代感觉了

虽然《战地1943》PC版的发布晚于家用机版本，不过Gordon Van Dyke承诺PC版将支持更多的多人模式玩家数量，支持飞行操纵杆，支持VoIP等等。

当年《战地1942》甫一推出就被人看作可以与CS在多人连线对战领域一争长短，这些年一路走来，“战地”的对手已换成了《使命召唤》系列。无论如何，已经聚集起的无数“战地”铁杆玩家正期待着这个品牌在未来能焕发出更加夺目的光彩。



饿狼传说

■ 湖南 Dawn

黑夜，不只有吸血鬼的传说。中世纪以来，在黑暗深邃的欧洲大陆上，一个庞大而又敏捷的黑影在游荡。当吸血鬼从诡异的魅影华丽转身为优雅富贵的城堡主、再逐渐堕落成人畜无害的校园恋爱对象后，它势不两立的死对头——狼人依然驰骋在神秘的黑森林中。

成为狼人

唾弃那些装腔作势的高雅吧，吸血鬼华美的服饰并不能给他们的战斗力加分多少，他们之所以在人类头上作威作福，乃是由于飘忽不断的走位和一击必杀的噬咬，遇上和他同等级速度的对手就优势全无了，可参照电影《范海辛》（Van Helsing）。成为狼人后，你的速度会极大上升，并且具备充沛的体力，足以支撑那高达两米的身躯腾挪辗转，即使在荒凉的平原间四足着地一口气疾奔几十里，腰不酸腿不疼还不瞌睡。神经反射速度提高的同时，你拥有的“狼的耳朵”会让你精准地听声辨位，迅速捕捉对手的踪迹；一股蛮力将注入你的体内，浑身是劲，从变长的指尖伸出的利爪将无坚不摧，即使没有超级钛合金的增强，对付一般的盔甲器械绰绰有余。你的五官将扭曲变形，突出的狼嘴遍布尖牙，尖利之余，那也是非常好的注毒武器。你呼出的腥臭口气，还有挂在嘴边的垂涎使你面前的对手惊恐万分（除非他们长得更丑恶）。在黑夜中放射出幽幽蓝光的双眸中是锥形的瞳孔，即使黑灯瞎火，你将仍然视若白昼。你还将拥有极佳的攀爬和躲闪能力，合抱之木还是石砌城墙都不足以成为阻碍你四足狂奔的屏障。怎么样？蛮横的力量型英雄是不是比小资的吸血鬼更爷们呢？

不过，有两点要注意。首先是变身过程带来的肉体痛苦，不然为什



狼人一般都是四肢粗壮孔武有力的力敏双修英雄


常态下的卢平教授是一个亲和随性的好人

么变身过程中狼人口水乱喷？我疼啊……想象一下，从严丝合缝的骨骼间再硬生生地长出新骨，皮肤迸裂，肢体伸长，吻部突出，牙齿如臼齿类动物长而尖锐以至于无法合嘴，指甲刺出，典型过程您可以参照《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》中卢平教授的月下变身，以及新版《狼人》电影（The Wolf Man）中由本尼西奥·德托罗饰演的劳伦斯·塔布伯变身狼人的暴走过程。第二是心智上的痛苦，一般情况下，暴走状态下的狼人将脑中一片空白，六亲不认，只有仇恨驱使着他的破坏行径。除去纯粹的战斗意识，狼人将失去对身体的掌控。1914年版《狼人》之所以经典，就在于细腻地描画了主角拉里处在人性和兽性，也即自主意识和无意识之间的挣扎，并以惨重的悲剧结尾。由于狼人强悍的生命力使得他求死不能，影片结尾其父才惊险地用白银手杖刺死了自己的儿子，吉卜赛占卜师玛丽瓦为其祷告时说："The way you walked was thorny，though no fault of your own.Your Suffering is over.Now you will find peace for eternity."（你走过的道路充满荆棘，虽然这不是你的错造成。现在你的痛苦终将结束，你会找到和平的永恒。）

狼人所惧怕的是白银这一圣洁的金属元素，液态硝酸银会使其丧失战斗能力，用尖锐银制品刺穿心脏才会彻底杀死这一强大生物。但这太没有人文关怀了。狼人多是后天形成，皮毛之下他们还有一颗人类的心。多数情况下，变狼是一种伴随终身的诅咒或惩罚，除非经过某种宗教仪式解




休·杰克曼在《范海辛》中化身狼人，后来又扮演了一个"金刚狼"，看来这位大帅哥与狼有缘……


变狼后的卢平，六亲不认，狂性大发，这个狼人的造型不威武但很惊悚

除诅咒，否则不会痊愈，月圆变身，月缺回复人型。在其他故事里，主人公变狼的时间可能只有7～9年，在那以后，他便能得以痊愈。要降低狼人的社会危害性，可以在其变身前配制相应的汤药令其服下。《哈利·波特》中，卢平教授只要喝下一种附子药剂，就能在睡梦中度过他的变狼时段，即使在月圆之夜清醒，也只有月光洒在其身上的时候才会变身，这都拜"现代魔药制造业"所赐。而另一种设定则是狼人在暴怒的时候就会变身，例如《恶魔城Dracula——默示录》中的高尼尔，他们的变身是可控的，这个我们稍后再提。

据说，若不幸遭遇狼人，还是有应对方法的：一是视破其身份，当场叫出名字。二是在它额头上敲三下，或是划十字架符号。如果上述方法都不管用的话，立即大喊并以强光射之以吓跑狼人。这三点都不怎么靠谱，临危不乱的凡人毕竟太少……但若你足够强大，要追踪狼人真实身份的话，可以在它身上留下伤痕，然后在次日寻找身上有这种伤痕的人。

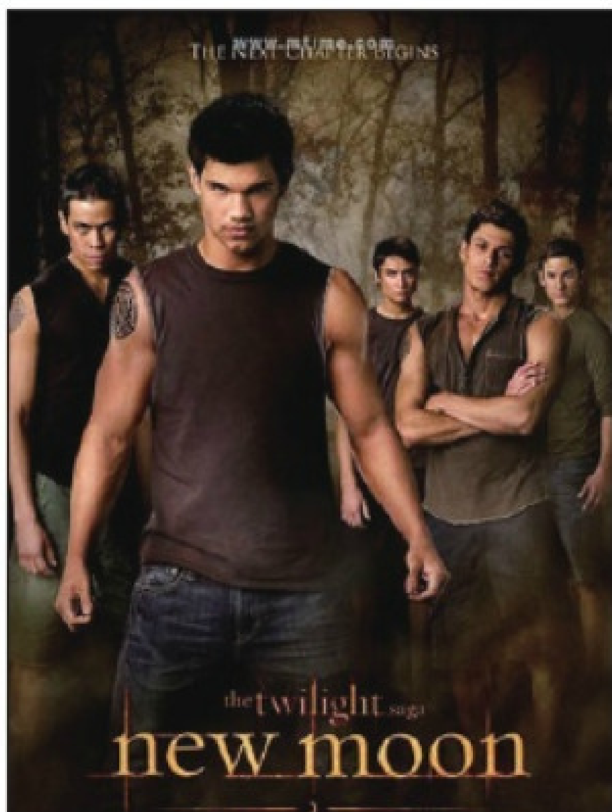
狂野的心

狼人分为纯血统和非纯血统，前者是天生狼人，他们是邪恶残暴的物种，沉迷于淌着鲜血的生肉尤其是人肉。更可怕的是，他们有着清晰的自我意识和智能，会自我选定猎物，还能化为人形接近人类猎物，除了利齿和浓密的须发，他们比满面惨白的吸血鬼更难辨认。在《哈利·波特》系列中的狼人首领芬里尔·格雷伯克（Fenrir Greyback）是典型代表，在去年上映的《混血王子》中除了龇牙咧嘴一句台词都没有。在小说设定中巫师能够制服狼人，因此生存在社会边缘的狼人对巫师有极强的怨恨，在伏地魔崛起时毫不犹豫地倒向黑魔王。《黑夜传说》则是这么设定的，亚古代历山大王生有三子，长子马库斯被蝙蝠咬伤，成为吸血鬼始祖，次子威廉被狼咬伤，成为狼人始祖，狼人部族便自此繁衍，与其长兄衍生下的吸血鬼部族为了统治地下世界的权力互相敌视，争战多年。在此之前，我们除了关公战秦琼的《范海辛》，几乎没有领教过两大夜行邪物的直接交锋，最近的《暮光之城》系列中却将吸血鬼和狼人的冲突带到了新的纪元。

第二种是后天的狼人，多是被狼人咬伤感染后的不幸者。他们在兽化前保持本性，与常人无异。例如同系列中小时候就被芬里尔咬伤的卢平，平时他是个十分亲和而又懂得教育方法的好老师，克勤克俭的好同志，但在月圆时会变成四肢修长的丑陋狼人（电影中的狼人设定确实没有其他电影中的狼人健硕），失去理智而肆意攻


迈克尔·杰克逊在《颤栗者》MV中的变狼，或者说，变猫……


哈利·波特小说中的芬里尔·格雷伯克，纯种的挥舞着魔杖的狼人



发展到现代，会变狼的古老印第安部族在形象上更像古惑仔

击。其他狼人则是被诅咒者，一如《魔兽世界》中的狼人。这种生物主要分布在银松森林和夜色镇，他们是被巨狼沃根诅咒而成，而后者是被肯瑞托的堕落法师阿鲁高为对抗天灾军团召唤而来。在资料片《灾难与新生》中，狼人作为可选种族之一，是在格雷迈恩之墙后的吉尔尼斯王国的臣民，扩散的变狼诅咒袭击了这个封闭的王国。狼人的天赋有苦行（Aberration），减少所有诅咒和疾病的时间1%，因为变狼本身就是一种诅咒了。

但是，一般定义上的狼人并不像雅各布那样直接化为狼型，那是美洲印第安人传说中狼人的变法。根据传说，部族中一些巫师能够化身成狼、熊、鹰等动物，一般是趋利避害而不是加害于人，他们被视作法力高强的英雄，而非嗜血的兽类，这更接近于中立的德鲁伊角色，例如《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》中的德鲁伊。美剧《X档案》第一季度的第19集《变形狼人》（SHAPES）中就出现了印第安版的狼人，而当其第二部电影《我要相信（I Want To Believe）》一张有巨大狼头的片场照泄露出来后，影迷都相信电影会以美国版狼人做卖点，结果只是换颅手术。这样一个印第安部族英雄若是来到欧洲，必然身负野蛮人、异教徒和魔鬼三大罪名。欧洲人征服美洲后，印第安文明被抹杀殆尽，于是欧洲血腥版狼人传说才成了世界主流。《魔兽世界》中的德鲁伊是自然的守护者，新资料片中，狂暴的欧洲狼人却有机会成为其中一员，这似乎有些偏离DND的设定，除非《魔兽世界》里的狼人诅咒只是外貌变化，并且，披盔戴甲或者挥舞法杖的狼人于我们一般狼人身无遮拦的印象不符啊……


←狼人德鲁伊，还真有点别扭

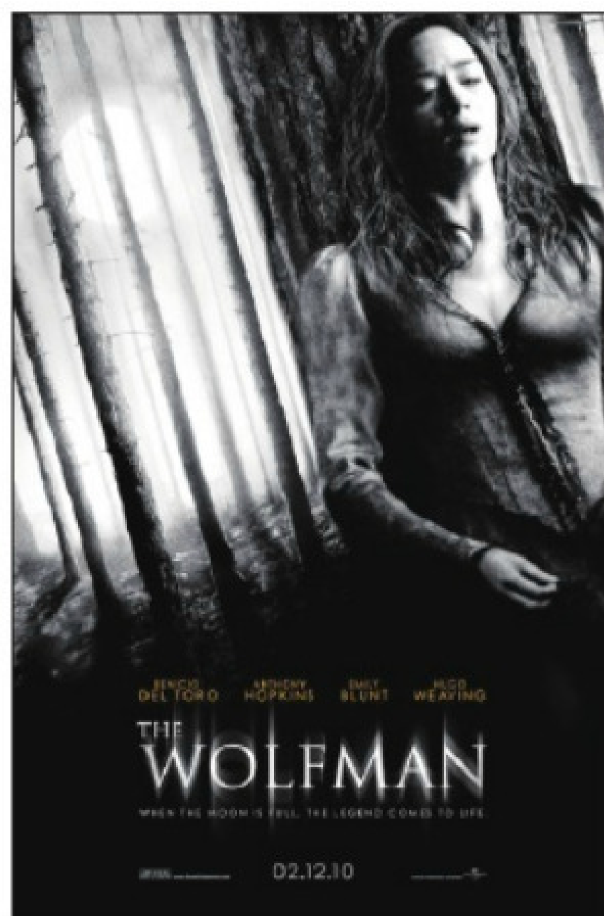
狼人传说

正如前面所说，现在大家接触最多的是欧洲版狼人，而在此之前很多国家地区都有自己的狼人传说，人类历史上的第一部史诗、苏美尔人中最早流传的《吉尔伽美什》（Gilgamesh）里就有记载，伊什塔尔（Ishtar）女神曾将一位牧羊人变成狼，迫使他变成自己朋友、羊群甚至爱犬的敌人。奥维德（Ovid）的《变形记》中，一位旅行者来到阿卡迪亚国王吕卡翁（Lycaon）的家中。吕卡翁怀疑这位旅行者不是凡人，便将人肉端给这位客人以作试探。不幸的是，此人其实是丘比特，他立即识破了这肉的来历，随即将吕卡翁变成了狼。这位国王的名字吕卡翁，以及变狼症的英文写法（Lycanthropy）其实都来源于希腊语的Lykos，意思是狼。而我们一般所说的“Werewolf”则是古萨克逊语“Wer”（“人”）和“Wolf”（“狼”）的结合词。之所以把Wolf放在后面是因为是由人变狼，在《博德之门Ⅱ》中有一种由狼变人的怪物则被称为“Wolfwere”。

到了公元初，古希腊人和古罗马人也相信狼人的存在。基督教的传播使得希腊人相信：有些自杀的人活着被开除教籍的人死去后可以使自己的尸体不腐烂，还能够离开坟墓，他们称之为“活尸（Vrykolakas）”。然名字骇人，但于人无害。只要教会恢复他们的教籍，就能使这些受难的灵魂安息。而古罗马人中则流传着“母狼乳婴”的故事：被母狼抚养大的两兄弟长大成人后，智勇双全，力大无穷，杀死了篡位者、他们的叔叔阿穆里乌斯，为被其下令处死的母亲报仇雪恨，并在台伯河畔建起罗马城。

从词源上看，Vrykolakas来自斯拉夫语，意思是狼人。到了11世纪，巴尔干半岛和喀尔巴阡山，人们也用这个词来指危险的狼人。15世纪，匈牙利国王，也即是后来神圣罗马帝国日耳曼王朝的首领西吉斯蒙德，在1414年的大公会议促使教会正式承认了狼人的存在。到了16世纪，狼人的传说已经遍布了整个欧洲，罗马教廷于是决定展开一次官方调查，调查显示，从1520年到17世纪中叶，欧洲的变狼妄想患者就发现了约有数万病例，人数最多的是法国，以及东欧的塞尔维亚、波希米亚和匈牙利。关于狼人的传说就是在这种情况下产生并且发扬开来，至于狼人有人的外型但可以变成狼的迷信则要追溯到中世纪的神鬼学。

中世纪初，罗马宗教裁判所认为犹太人、新教徒、巫婆、狼人都是异教徒。在这些异教徒魔鬼中，狼人被认为是最危险的，他们被别有用心的教廷描绘成对正常人类疯狂



不幸的被捕猎者，后天变狼者变身后失去对行为的控制，哪怕是亲朋好友也不放过


狼人和吸血鬼——宿敌间的死斗


新版狼人的技术展示图片，狼人变身其实是一件痛苦的事情


《暗黑破坏神Ⅲ》的一张截图，网友怀疑狼人是下一个公布的职业

报复的可怕物种，遭到袭击者往往肢体破坏严重。人们对狼人的恐惧发展到歇斯底里的地步。16世纪，猎女巫运动和捕猎狼人运动相继开展，仅在1520年到1630年的法国，就有3万多人被认定是狼人并处以火刑。牺牲品包括相貌异常的遗传病患者、被动物收养的弃儿、对阳光过敏的白化症患者等。当时的人们普遍认为狼人可以把皮肤翻过来，从而变回人形。所以当时的拷问手段就还包括割开皮肤，翻过来看看下面是否生有毛发。

迷信愈演愈烈，到了17世纪末期，在西里西亚、波希米亚、波兰、匈牙利、摩尔多唯亚以及俄罗斯等国家和地区，一种狼人死后还会变成吸血僵尸的不负责流言传播开来，对狼人的恐惧被推到顶峰。这种恐惧包括对食肉狼人巨大体型、可怕外貌和无坚不摧之力的恐惧，以及对被咬伤后将永久变成自己所惧怕的物种的恐惧。

虽然狼人的传说流传很广，但也多局限在黑森林密布、没有虎熊之类大型猛兽出没的欧洲大陆。在那些没有狼的地区，传说中的主人公则通常会变成其他猛兽而不是狼人，非常因地制宜。比如在非洲的部分地区，就流传着人变成鬣狗或者鳄鱼的故事。中国人会变成老虎，日本人会变成狐狸，俄罗斯人则变成熊。在挪威，战斗中的士兵相信穿上穿熊皮会化身为熊，狂战士（Berserk）这个名字也正来源于此。

回到现实

众所周知，古代欧洲迷信盛行，除了狼，猫啊（尤其是黑猫）公羊啊猫头鹰啊乌鸦啊等等动物都曾被教会和民间指定为魔鬼的化身或是奴仆。之所以只有狼人的传说流传下来，而不是猫人（猫女？）、羊人（萨特？）、鸟人在传说中兴风作浪，原因有三：其一，欧洲原产的大型猛兽中，对畜牧业和人身安全构成直接和显著威胁的即是狼。与受到侵袭才被迫反击的熊不同，狼有时候主动出击，成群结队地攻击人类和圈养牲畜，对一时吃不完的猎物也一并咬死，更令放牧人痛恨。在农业不如畜牧业重要的欧洲，农民将失去生活来源和失去生命的恐惧等同。对大自然派来的敌人进行讨伐之前，妖魔化对手是一种增强凝聚力和认同感的重要武器。其二，狼群有对月嚎叫的习性增添了神秘感。月亮的运行影响了许多生物的生活习性，迷信的古人便认为月亮代表魔力，满月时活动的动物尤其是狼则被认为是不祥的邪物。其三，由野生动物抚养大的人类弃婴被人类发现，并带回社会生活时，他们难以改变的动物性被人们当作狼人存在的佐证。

另一方面，被认作狼人，该人形象上也得过关。被不明真相的群众认作是狼人者，至少具备以下病症中的一种：多毛症：又名狼人综合症，严重患者全身覆盖浓密的毛发，只有手掌和脚掌没有长毛。由X染色体基因混乱引起。多毛症患者非常少见，据中世纪历史记载以来，全球只有50位患者。其中记载最早的狼人统计学显示，多毛症患病几率为10亿分之一，目前，据统计全球现有19位多毛症患者，可谓仅存的狼人。此外，与狼人扯上关联的病症还有以下这些：

狂犬病：许多哺乳动物可能携带或者传播狂犬病。如果不及时治疗，患者可能死亡。在开始阶段，狂犬病会引起兴奋和幻觉，还可能导致狼或者狗咬人，被咬的人发病后又会表现出一些类似狼人的行为。不过，如果没有多毛症来修饰，患病者的行为更像《28天后》的疯狂僵尸。


张牙舞爪满口獠牙，怎么样，复古吧



回到现实\可怜的多毛症患者，幸好不是出生在16世纪

麦角中毒：麦角是一种真菌，可对谷物，例如大麦和小麦造成侵害，人们吃了长有麦角的谷物可能产生幻觉，产生变狼妄想。

卟啉症：这种疾病往往被与吸血鬼病联系起来。患有卟啉症的人对光很敏感。在某些情况下，病人暴露于阳光下就可能引起病变和水泡。重点在于，当这些地方愈合之后会长出毛发来，而且卟啉症的早期症状也包括幻觉。

集体癔症：一群人同时出现的、突发的精神病症。这个比较罕见。

当无知被科学所驱逐，神秘被真相所驱散，狼人的传说便被逐渐尘封于故纸堆中，同时期的吸血鬼却能改头换面，登堂入室地进入大众娱乐视线。我们偶尔还能从动漫影视作品看到怪力乱神的欧洲版狼人（多了就滥俗了如《黑夜传说》），至于游戏中出现的狼人，更多的是徒有凶狠蛮力的没头脑。当然，奎鲁特家族的痴情小伙雅各布还在高举印第安版狼人大旗，当下的狼人除了卢平教授，恐怕只有他的人气和出镜率最高了。2006年10月，俄罗斯《真理报》刊登出一条爆炸性新闻——俄罗斯彼尔姆地区警官雷尼德·克柳切维斯基向媒体报料：他的家族就是传说中的狼人家族，但后来据称被证明仅仅是放射性元素钋-210的影响。要唤醒我们对这种邪恶怪兽的恐惧体验，就让我们期待本尼西奥·德托罗、雨果·维文和安东尼霍普金斯主演的新版《狼人》吧。P

2009年的FPS大作《现代战争2》可谓是一炮而红，初周就即斩获800多万的销量，成为年末商战中最大的赢家。而当玩家们体验完激动人心的故事模式后，网络对战的无穷魅力更是牢牢地将他们锁在电脑或电视前，继续着猎杀或被猎杀的漫漫征程。《现代战争2》的网战继承了大部分初代的优点，比如令人眼花缭乱的对战模式，复杂多变的升级系统，并加入了高级技能、死亡技能、狗牌等新要素，在多人游戏领域又占据了重要的一席之地。好了，闲话不多说，这次就为各位战争迷们献上枪械的详解攻略与一些个人心得。本期的介绍以中远距离作战武器为主。

《使命召唤——现代战争2》中远距离对战武器详解

■上海 S.I.R

武器详解

解说之前需要注意一些事项。

1.根据游戏版本的升级，可能有些武器的能力与数据会发生一些变动。玩家在升到4级之后方可使用Custom选项来编辑自己喜好的主武器、副武器和各类技能。由于游戏中没有直观的数字来表示伤害和体力，所以我们将玩家体力设置为100。

2.武器的威力会随着距离的远近而衰减伤害。除散弹枪外衰减伤害按顺序依次为近距离→中距离→远距离。轻机枪与狙击步枪没有伤害衰减。远距离即为Long Shot奖励出现的距离。爆头伤害一般为基础伤害的1.4倍，狙击步枪为1.5倍，散弹枪无额外伤害。

3.装备消音器后，武器的伤害与射速都会受到影响，具体伤害衰减在括号显示的内容里。

4.武器初始基本弹药为三个弹夹。

5.小技巧“Reload取消”：在玩家进行Reload的时候，当听到弹夹装入枪的那一刹那，出现“咔嚓”一声，再按奔跑键，即可取消剩下的装弹动作，且弹药已装填完毕。

突击步枪（Assault Rifle）

本作种类最多的武器，最适用于中距离战。枪可装载的配件也很丰富，玩家可以自由地进行Custom改造以体现自己的风格。但是在远距离时对狙击步枪和轻机枪，近距离对冲锋枪均不占优势，所以还需多多注意与敌人之间的距离，不能过于逞强。

移动速度：95

M4A1



威力（括弧内数值为消音器装备时，以下皆同）：30–30–20（30–20–20），装弹数30，解锁LV：1

COLT社开发的卡宾枪。全自动，威力虽低但连射性十分优秀，低后座力，低Reload时间。可以说是一把较为适合初学者的易用枪，在各种场合下都能发挥出性能，也能适应各种配件。

技能搭配上，为了改善其低威力的缺点，可以用Stopping Power（停止力，威力×1.4倍）来补足。

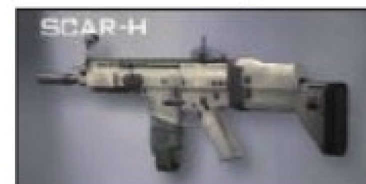
FAMAS



威力：40–40–30（40–30–30），装弹数30，解锁LV：1

法制GIAT社的Bullpup式突击步枪。三连发，连射性佳，后座力低，准星摇晃小，瞄准十分安定。推荐技能为Stopping Power，确保所有射程范围内目标皆扣两下扳机杀死。由于威力尚可，也可配备消音器。

SCAR-H



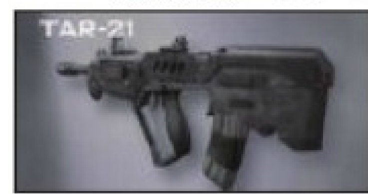
威力：40–40–30（40–30–30），装弹数20，解锁LV：8

FN社开发之美军次世代装备后补枪。全自动，在本作中的性能非常优异。虽然连射性低，但后座力亦小，威力较大。在中距离很难匹敌。出于平衡性考量，将其装弹数设为20，也是游戏中较为容易打光子弹的枪，为了弥补不足，可以选择Scavenger（食尸，从敌尸体获取弹

药）或Sleight Of Hand（快业，Reload时间减半，PRO时加快开镜与换枪速度），前者可以保持弹量充足，后者则可以方便换弹夹。若要进一步缩减子弹开销，可以再配合Stopping Power。

TAR-21

威力：40-40-30（40-30-30），装弹数30，解锁LV：20



IMI社开发的Bullpup式突击步枪。全自动，后座力大的同时拥有不错的威力与连射性，近距离可以轻松压制其他枪种。ACOG瞄准镜晃动较大，不推荐。技能搭配比较自由。

FAL



威力：55-55-35（55-35-35），装弹数20，解锁LV：28

FN社开发突击步枪。单发，拥有所有突击步枪中最为强横的威力，由于远距离衰减巨大，所以尽量在中距离以下与敌人冲突。由于是单发，所以近距离瞄准要求很高。装配消音后中距离也有很大的威力衰减所以也不推荐装配。可以根据自己的喜好来装各种瞄准镜以提高射程与精度。对爆头有信心的玩家可以装上Stopping Power，这样可以在中距离一发毙命。但仍属性能较低的枪种。

M16A4



威力：40-40-30（40-30-30），装弹数30，解锁LV：40

COLT社开发的M16 Custom版。3连射，比起FAMAS在连射性上有所下降，但取而代之的是很少的准星摇晃，精度很高。需要较高的瞄准技巧，要求玩家能够一下扳机毙命。为此还需装上Stopping Power以适应所有射程范围且提升安定性。

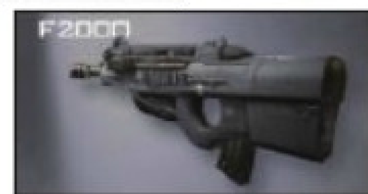
ACR



威力：30-30-20（30-20-20），装弹数30，解锁LV：48

Magpul社开发，目前美国Remington社生产的突击步枪，别名Masada。全自动，低后座力，准星摇晃小，精确度很高的枪。但威力低，适合新手在中远距离发挥（看其解锁LV，打到这时的人应该都算不上新手了……）。若要在近距离也有所作为，必须加Stopping Power。

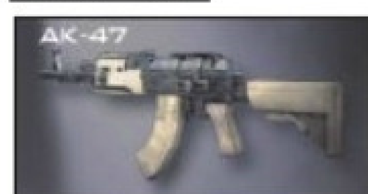
F2000



威力：30-30-20（30-20-20），装弹数30，解锁LV：60

FN社开发的Bullpup式突击步枪。全自动，高连射性，在近距离可以发挥出高伤害。但由于后座力太大，所以远距离很难击毙敌人。为了提高射击精度，所以最好加上红点瞄准。另外此枪多近战可配Steady Aim来提高盲射精度。

AK-47



威力：40-40-30（40-30-30），装弹数30，解锁LV：70

游戏最终解锁的枪械。AK-47是闻名世界的前苏联制突击步枪，在《现代战争2》中登场的形象为加装很多配件的版本。威力较强，但后座力较大。

轻机关枪（Light machinegun）

下面要介绍的轻机关枪是大容量弹夹、远近无威力衰减的武器。但与之相对的，后座力巨大、开镜与装弹速度均很慢。在中远距离作战中比较适用，由于弹夹容量大可以预先盲射。若要弥补其弱点，可以装配GRIP以降低后座力，装备快业技能以加开镜与Reload速度。若有穿墙意识可以加FMJ。在狭小的走廊场景可以长时间火力压制是其魅力所在。

装配消音器时会降低10点伤害需注意使用。另外，可以使用Bling（装饰枪，可装两种枪配件）技能来同时装配GRIP与瞄准镜。

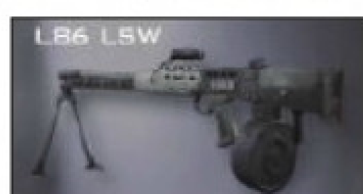
后座力：L86>M240=RPD>AUG>MG4；GRIP装配时L86>M240=RPD=AUG>MG4

连射速度：M240>MG4>L86>RPD=AUG

移动速度：87.5

L86 LSW

威力：40（30），装弹数100，解锁LV：1



英军采用轻机枪，Royal Ordnance社制突击步枪L86之轻机枪型。比其他轻机枪具有大后座力，容易上跳的特性。装备ACOG镜时，在游戏中会变成Susat瞄准镜，视距较佳，瞄准时有轻微晃动，可以在远处狙击敌人。由于后座力大，不利长时间连射。

RPD

威力：40（30），装弹数100，解锁LV：1



俄制旧式机关枪。后座力适中，连射性能适中，很均衡的枪种。由于很均衡，所以可以套用各种技能或配件，弥补轻机枪性能的GRIP与快业技能是最佳选择。

MG4

威力：30（20），装弹数100，解锁LV：16

H&K社制德军用机关枪。连射速度很高，且后座力小。只是瞄准时晃动较大，且威力比较小，需加Stopping Power。为了发挥高射率故可GRIP（降低后座力）与ACOG镜并用，以增加集弹性。



AUG HBAR

威力：40（30），装弹数42，解锁LV：32

澳大利亚Steyr制AUG的轻机枪型。后座力小，但是弹量相较其他机关枪为少，不能做长时间压制。但Reload时间较短，GRIP效果十分微弱所以不推荐加装。可以上ACOG镜以加强精确度，远距战专用。



M240



威力：30（20），装弹数100，解除LV：52

FN之美军中量级机关枪。与MG4比起来有连射性更高、瞄准时无摇晃、后座力强的特性。尽量装上GRIP使用。

狙击枪（Sniper Rifle）

基本威力70（消音装配时50）。无远近威力衰减，命中后按各部伤害Bonus加算，每种枪Bonus均不相同。基本作战思路当然是蹲点，但由于不存在极端的死角，更需配合运动战不断改变蹲点位置。本作里可以搭载的配件自由度提升，可以使用默认的4.8倍镜，也可装ACOG镜以进行中距离战。

移动速度：100

Intervention

装弹数5，解锁LV：1

美国CHEY-TAC社开发的大口径狙击枪。Bonus伤害为头、颈、胸×1.5，腹×1.1。唯一需要手动回转的狙击枪，在打完一发子弹后需要间隔一小会儿才能打第二发。所以必须一发致命，若要用可装配Stopping Power。



Barrett.50CAL

装弹数10，解锁LV：1

美国Barrett社开发50口径狙击枪。Bonus伤害为头、颈、胸×1.5，腹×1.1。半自动。每打出一发子弹准星都会往上猛跳，所以依然强调一发击杀。可加Stopping Power，与热视镜的相性也很好，适用于容易伪装的地图。



WA2000

装弹数6，解锁LV：36

德国Walther制狙击枪。Bonus伤害为头、颈、胸×1.5，腹×1.0。装弹数少，但后座力低，准星摇动也小。如以两发击杀为前提可以装配消音器，另装Stopping Power尽量对准上半身攻击。也可以用ACOG来打中距战。



M21 EBR



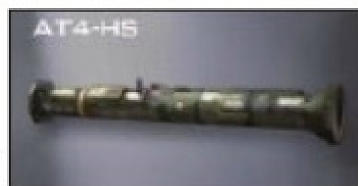
装弹数10，解锁LV：56

美国的M14改良版狙击枪。Bonus伤害为头×1.5，颈、胸×1.1，腹×1.0。半自动，后座力小，威力也最低，应以两发毙命为前提来运用。装Stopping Power来增加威力，并对目标进行连射攻击。考虑到弹数不足，另可加Scavenger。

火箭发射器（Launcher）

由于本作里航空支援的重要性大大增加，所以相应地对空火箭也成为了必不可少的主力。尤其在Team Deathmatch时，无火箭的一方被航空支援压制可谓是极度不利。

AT4-HS



装弹数1，解锁LV：1

美军制式对战车导弹发射器。可锁定，不锁定盲射亦可。锁定时间短，弹道直故仅一发。

Thumper



装弹数2，解锁LV：14

M79榴弹枪。对人用，弹道为弧线，不可用于对空目标。

Stinger



装弹数2，解锁LV：30

诱导式对空导弹。只能锁定发射，由于装弹数有两发所以比AT4要火力更强。

Javelin



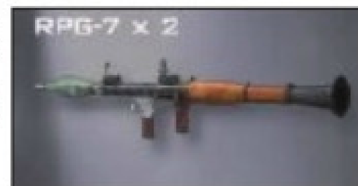
装弹数1，解锁LV：50

对战车导弹。发射后导弹先升空再坠落，对航空目标或地面目标皆可，须锁定。由于其弹道特性，打击航空目标的速度较慢。

RPG-7

装弹数2，解锁LV：65

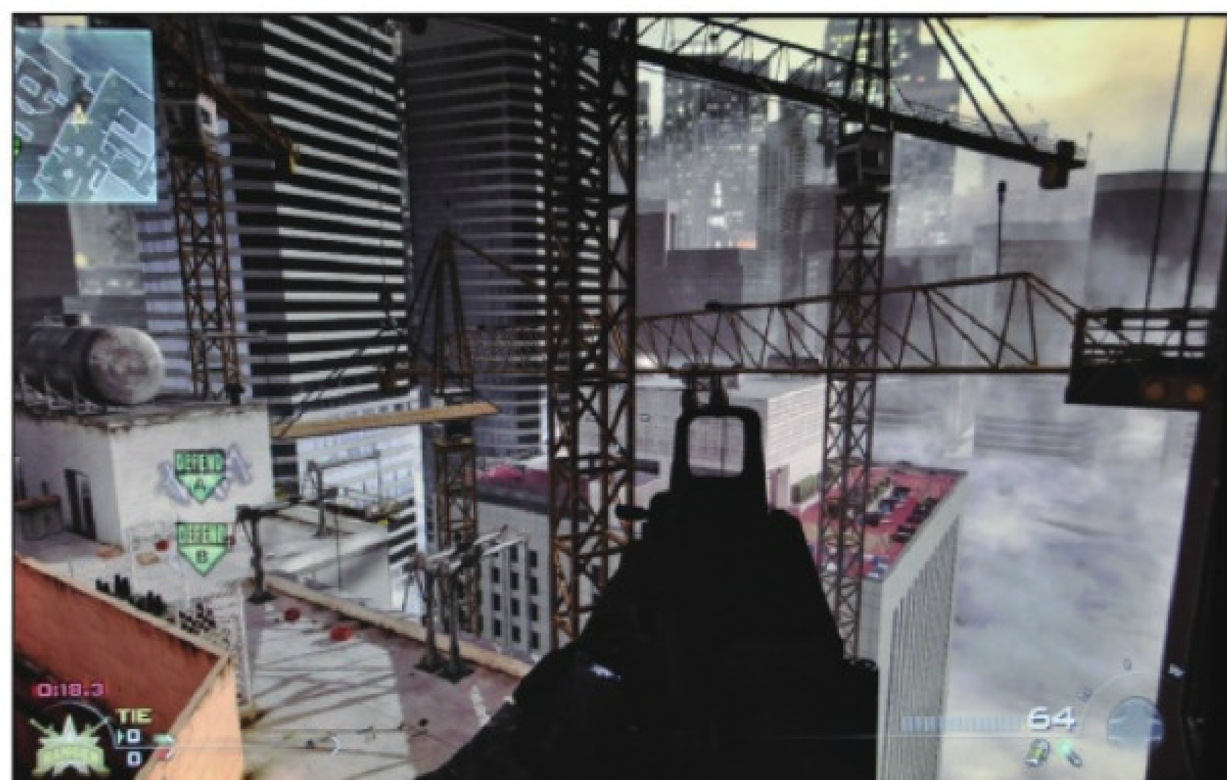
著名前苏联对战车火箭。不可锁定、直飞轨道，但弹道不太安定要注意射击时自爆。



实战心得

无论是否是TDM这类死亡后会造成直观不利的模式，还是像夺旗、拆弹这类死亡后影响较小的模式，自己的生命都是十分重要的。由于在本作里引入了Kill Streak系列技能，可以在连续杀敌数达到一定程度时，呼叫各种支援。小的如UAV（扫描地图上所有敌人的方位），大到如呼叫重装直升机，自动机枪甚至战术核弹等一发扭转战局的武器。所以保命为游戏中的第一要务，杀敌则在其次。

保命的手段有很多种，找间小黑屋蹲着是最简单的。曾经有位跟我一起打对战的朋友有套理论：碰到技术比自己高的，反正打也打不过，干脆找个谁也想不到的地方蹲到结束……咳，的确十分猥琐。但毕竟我们是在玩游戏而不是被游戏玩，还要兼顾消灭敌人。所以如果要蹲点的话，也尽量找敌人经常经过又不易一眼看到的，可以做到保命与杀敌两不误。这游戏里并不存在完全的死角，敌人很有可能在被你杀死多次后就来扫荡你蹲点的地区。由于他是有备而来，而在封闭空间里的你肯定是处于大不利的情况。更危险的是当对方熟悉地图后，更会在经过之时就先检查危险的蹲点，故蹲点也要不断变化，在多个方位配



游戏地图存在许多隐密地点，这是楼顶地图的一处，可以通过面前的施工设备来跳到常人难以发现的角落



盾牌在守备战中十分强力，站在如图三面有掩体的地方，正面又有盾牌防御，可谓是铜墙铁壁

合队友击杀敌人。对于一些对战模式（比如拆弹），蹲点非常重要。在这种类的模式里，要选择靠近保护目标，并且三面围墙或者至少两面围墙的地点蹲守，这样可以保证只从正面接触敌人。

由于被杀死一次后会在死亡地点附近重生。所以在干掉敌人后，自己可以选择一个安全的角落等待对方头脑发热的“复仇”。不过再次杀死同一个敌人后，他就会重生在较远的地方。同样地，如果自己被击毙后，千万不要冲动地跑回自己被杀的地点。即使要反击，也要小心看清状况。

中远距离推荐组合

一夫当关型

主武器：MG4同时加装准星与GRIP

副武器：AA-12加GRIP

PERK1：Bling

PERK2：Hardline

PERK3：Scrambler

此乃防守型组合。用于在狭长路口，以及有掩体，容易蹲点的地区。使用轻机关枪以确保重火力压制。在掩体蹲点的话，机枪的无衰减威力也可以用作远距狙击，所以在配件的时候需要准星与GRIP兼而有之。AA-12则运用于近身战的情况，其连射性可以确保一个弹夹消灭两个敌人，其高反作用力可以用GRIP来消减。由于是以防守为主的组合，故可用Hardline减少Kill Streak所需杀敌数。Scrambler则会干扰靠近敌人的雷达，在夺旗战类尤其有效。但TDM反而可能暴露友军位置，尽量单独作战。此种类型适应于Afghan这样拥有地堡的关卡，从远距打击敌人。而像Skidrow、Terminal这样有狭长走廊的关卡则可以进行火力压制。

万金油型

主武器：SCAR-H加装红点

副武器：G18双持

PERK1：Scavenger

PERK2：Stopping Power

PERK3：Steady Aim

适用于大多数场合的组合。所以首先我们选择突击步枪作为主武器，以求中远都拥有尚佳的战斗力。SCAR-H属于其中威力较大的枪种，唯一的缺点就是弹夹太小。这点可以通过Scavenger来解决残弹不足的问题。G18双持在近距离战拥有一定的火力压制效果，盲射十字准星也不大，加Steady Aim后更小，精确性也确保了。当然也可以用Last Stand来博最后一枪。用Stopping Power提升威力增加安定性，这样的组合也有一定的机动力，不像轻机枪那样迟缓，在TDM中多人推进时很能发挥效果。在Free For All这样无配合的模式也很易用。

狙击手型

主武器：Barret.50cal加装热视镜与FMJ

副武器：RANGER双持

PERK1：Bling

PERK2：Stopping Power

PERK3：Ninja

狙击手唯一需要注意的一点就是选择一个比较隐蔽的地方蹲点，离主要作战区域一定要足够远，并且视野较好。一定要追求一颗子弹杀死一个敌人。所以选择威力最大的巴雷特，并一定要打中上半身。为了增加安定性所以加Stopping Power，为了穿墙威力还要加上FMJ。热视镜可以加快开镜速度与可视性，所以也十分必要。Ninja适用范围虽然不广，但是为了加强隐蔽性，可以装上，PERK3也没有其他特别强化狙击手的能力。近身武器就用大威力的双持Ranger，被敌人摸过来的话，一定要追求近距离的完全压倒性攻击力。狙击手型十分适合Wasteland、Underpass这样的地图，可以蹲伏在草丛里，视野宽广又不易被发现。P



心跳感应计虽然好用，但需注意的是开镜后部分枪可能完全看不到屏幕，如图的SCAR-H则可以见到部分



在此种常经过的小拐角处，双持大威力RANGER可以守株待兔，一发毙命





■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

终于迎来了《轩辕剑》系列的最新一集，无疑是我们中文武侠游戏爱好者的重大福音和喜讯，尤其是在当下中文单机游戏凋零寥落的年代。同为外传，和之前《汉之云》的历史背景相同，剧情也是互相衔接呼应的。《云之遥》讲述了诸葛亮的前三次北伐，不过这回的主角是站在了魏国立场上的暮云。在剧情上交代了《汉之云》里未能详尽的部分，比如飞羽和铜雀尊者这两大阵营秘密部队的创建，曹叡兄弟登帝过程，还有失街亭和暗渡陈仓等历史事件。较《汉之云》更加出色的部分是在风云变幻的战争背景下，细致描画了感人可泣的手足之情。无论开篇还是终章，悠扬歌声和温情的对白都能触动人心。这一集的实质内容也较《汉之云》有很大的提升，加入了一些生动有趣的伙伴剧情线，还有繁多庞杂的支线任务，并且某些支线剧情也是很煽情的，让这部游戏的血肉丰满不少。本作在系统上的改动不多，炼妖和锻造系统予以保留，道具系统几乎没什么变化。取消了前作的气势和个性设定，代替阴阳属性的是太阴、玄阳和幽冥三种生克的属性，相克的属性攻击能附加异常状态。游戏在画面上有较大提升，人物的动作细节设计得很精妙，场景构建也较前作更加细腻逼真，不过“狗牙锯齿”还是免不了的。

注：鉴于当前只有少数内地玩家能够真正接触到《云之遥》，所以本攻略注重面向更多尚未玩到《云之遥》且对此游戏心存好奇、急于了解游戏内容的玩家朋友，大家可在本攻略中看到《云之遥》的全部内容介绍，包括全部的主线、支线情节，以及收集元素。同时对于已经拥有《云之遥》的玩家来说，本攻略也是一份较为全面的通关指南。

精品	总评 8.6	
制作	大宇资讯	
发行	大宇资讯、游戏天堂	
类型	角色扮演	
语种	中文	
游戏性	Gameplay	8.5
上手精通	Difficulty	8.5
画面	Graphics	8.5
音效	Sound	9.0
创新	Creativity	8.0
剧情	Story	9.0



第一回 往昔缥缈 洛水桥畔春衫少 岁月峥嵘 邙山峰巅剑芒寒

又是那个熟悉的梦，娘亲的双手温柔地抚摸着他的脸颊，他发誓终有一天会让她看到自己的样貌……

醒来后，额头上似乎仍留存着娘亲触摸的温暖。徐暮云思忖再三终无所获，看已日上三竿，心中警醒自己不该如此的懈怠，该是练剑的时候了。在大厅见过义父徐庶，然后步出家门朝洛水河畔行去。

●支线任务：投壶游戏

开放时间：游戏开始。

在洛阳客栈和于公子对话，支付10钱可玩投壶游戏，这里有大、中、小三种力道可供选择，力道大则分值高，但失败的机率也大一些，每次游戏有四次机会，根据累积的分值不同会得到奖励。0～10分得10钱，11～20分得20钱，21～31分得50钱，32分得500钱。

【洛阳城】道具收集

返魂香、金蜂蜜、50钱、鸡蛋、土地神符；『暮云房』100钱；『洛阳客栈』50钱；『木工房』消疲丸；『洛水畔』返魂香；『练剑场』地脉血泉、公牛角；『张郃府』神秘果；『曹侍中府』诱敌女娃。

※在收集完第一只宝箱的道具后，连续点5次可以拆掉宝箱，以后就可以顺利地将宝箱拆成木材了，它是修桥和解开支线任务“DOMO小组”的道具。



在街上正和两位朋友聊天，这时兰茵找了过来

刚要出城遇到好友秦规和夏侯繁，两人取笑他是为了那美丽可人的女剑僮才如此努力，徐暮云辩称是为了不辜负师父张郃的期望才努力练剑。两人提起徐暮云孩提时的往事，他一副痴头呆脑的样子，总是伙伴们欺负的对象，若非师兄柏乔和剑僮兰茵的袒护，他肯定会吃更多的苦头。徐暮云在经历过一场大病后，对那些童蒙往事完全没有了记忆。

说话间，张郃府的剑僮兰茵赶来，她虽不能说话，但徐暮云和她青梅竹马一起长大，只需看她的动作眼神就能知道大概的意思。原来是师兄找他去练剑场，于是和兰茵一道来到城外，往南过木桥再朝西边来到练剑场。

●支线任务：刺探敌情

开放时间：兰茵加入后。

在洛阳前段和茶铺的老杨说话，自从城里来了卖茶的小伙子，他的生意一落千丈，于是受托前去刺探敌情。到洛阳后段找阿楚买一杯茶，拿回给老杨品尝，两边茶水的味道并无差别，徐暮云决定调查其中的原因。回到阿楚的茶铺，分别和曾大娘和茶客聊天，原来生意的差别是由老板的态度造成的，将其中原委告诉老杨，得到元气妙丹、跌打伤药。

●支线任务：街角的乞丐

开放时间：兰茵加入后。

在洛阳前段看到几个小孩子正在争执，选择“上前关心”，原来小萝卜听到乞丐说话了，而小朋友们都不相信他，因为那乞丐是个哑巴。来到洛阳后段找到乞丐，选择“尝试闲聊”，兰茵比划手势引诱乞丐开口说话，然后回去向小朋友们报告，得到元气妙丹。



异国青年的身手不错，以一敌三毫无疲态

在练剑场和师兄柏乔（张诰，张郃之长孙）说话，得知他收到了一张没有署名的挑战帖，师兄弟俩人商量之后，决定会会这个颇具胆识的神秘高手。考虑到弟弟杉青的性格莽撞，决定带着剑僮兰茵一起前往。在赶往邙山之前可学习一下战斗技巧，在城外和仙灵说话，可以前往地城见识一下。

●支线任务：宝盒的秘密

开放时间：赶往北邙山赴约～离开北邙山。

在北邙山道遇到碧纹，得知她父亲的遗物不见了，便答应帮忙寻找。在迷宫东边找到宝盒，里面发出求救的声音，从中释放一只长颈鬼。原来是山上的鬼火偷走宝盒，并把长颈鬼关在里边。回去把宝盒交还碧纹，得到消疲丸×2。

【北邙山】道具收集

100钱、消疲丸×2、元气妙丹。

在山道上建议将队员练至3级，然后再存档点补满体力。在迷宫里端的空地上遇到青年，一场战斗随即开始。暮云和柏乔主攻，在开始用暮云的“破势杀阵”降伤害，兰茵则用法术或药物回血。将青年打至半血后，他会幻化出两个分身，本尊追加打群体的“靛光裂地”技能，而那两个分身的能力偏低，并且不会使用任何的技能攻击，尽快找出本尊的位置全力击倒。

打败青年后，暮云的义兄曹侍中现身击掌叫好，介绍那青年是出使魏国的邪马台国使节久悠，听闻京城的柏乔和暮云武功了得，才策划这场别开生面的比斗。道别了曹侍中和久悠，一行人返回到洛阳城中……

●支线任务：猜字花

开放时间：自邙山回洛阳后。

此任务没有时间限制，在邙山回来后便可猜谜，在前往长安和前往陈仓时分别追加一题，共有三题。

第一题：“药店关门”是下列的哪种药材？

答：没药，奖品：返魂香。

第二题：“百岁老人鬓如霜”是下列哪种药材？

答：白头翁，奖品：退魔香。

第三题：果在刺中央……安神作用强。

答：酸枣仁，奖品：破元仙露。

如果之前完成了支线“宝盒的秘密”，就可以免费猜，全部猜对的话会获得额外奖励——雪肌冰鲍。



第二回 夜阑风寂 道前程豪情壮志 虎啸狼嗥 叙友谊玉壶冰心

数日之后的早晨，徐暮云醒来又要去练剑，在洛水南畔的练剑场见到柏乔和兰茵。在柏乔的提议下，两人换上真剑进行实战演练，一番较量之后柏乔感慨暮云精进如斯，假以时日肯定会超越自己。说话时军卒赶来，说张郃将军让三人傍晚到少室山校场等候，届时会有事情宣布。

三人于是离开洛阳往东南方来到少室山，在山道遇到一副臭脸的杉青（张皓，张郃之次孙），交谈时张郃将军率部赶到，他想要对张皓和暮云的作战能力进行考验，穿过少室山道前往碉堡解救友军。暮云和柏乔一组行动，而另一

组是张皓和兰茵。令暮云不解的是，张皓素与兰茵不合，看来将军如此是有意为之。

【少室山】道具收集

『前段』干粮×2、250钱；『中段』150钱、肉芝果、鼠锤；『前段●夜景』鸡蛋、神秘果、活络散；『后段』不死泉水、150钱、防御手环、照妖镜、200钱。



名将张郃决定对暮云和杉青进行作战能力的测验

沿少室山前段的山道搜索一下，在这幅地图共有5块青云石，注意收集。前行遇到第一道关卡，张豹的属性是玄冥，而柏乔的剑正好是克制它的玄武，之前招过长颈鬼的话，不妨也召唤出来帮忙，打败张豹之后得到一面通关令牌。往前到第二关卡迎战乐仪，战斗之前要完成几道测试题，全部回答正确可提前结束战斗，如果是部分正确则进入战斗，答对问题的多寡决定乐仪的血量。问题答案分别是2、1、2、3、2，完成之后得到通关令牌。仔细搜索地图的话，在前往第三道关卡之前可以收集到5块青云石，然后再去见第三道关卡的守将杜勋，将5块青云石交给他可不战而胜，如果不足5块，则要战斗闯关，结束战斗得到通关令牌。

连闯三关后两人扎营休息，准备养足精神再继续奋战。两人猜测依张皓的性格，一定会连夜作战，想起兰茵来，暮云不由为她的处境担心。柏乔说爷爷经常称赞暮云和兰茵的精进剑术，认为唯有他们堪称他的入室弟子。柏乔的脸上显露出一丝落寞之色，他清楚自己的武学资质有限，不如趁早学习用兵之道，或许将来能成为爷爷那样的一代名将。暮云想继续潜心于武学，将来成为天下第一剑士，两人携手报效朝廷，建功立业。秉烛夜谈的两人雄心万丈，郑重地作此约定。

帐篷外忽有异响，柏乔出去探看，结果在一阵杂沓的脚步声后，一切都归于宁静。暮云跑到帐外调查，哪里还有柏乔的身影？于是沿着来路搜寻过去。遍寻无果之下，暮云决定前往关卡向守军求助。来到第四道关卡和守将邓祥谈话，怎奈他不肯协助，只好回身继续寻找。找到负伤的柏乔后，将他送往守将处，可惜这里没有疗伤药，只有前往前面的村落才行，不过若想通过关卡，就只有放手一搏了。

此战只有暮云一人登场，建议升至6级再打。当邓祥的血打掉一半时会扬言使用仙术炮，发动的蓄力招式“气蓄破涛”能将暮云打至濒死，需小心躲避。注意他在蓄势时会有轰击范围的提示，利用这一回合的空隙及时调换队形位置躲开即可。战后柏乔劝说暮云继续任务，而自己则在邓祥的陪护下前往村庄治疗。

暮云来到少室山中段，发现张皓独自一人站在这里，原来他丢下兰茵跑到这里领功来了。暮云责怪他不顾伙伴的安危，不料这家伙恼羞成怒拔剑相向，打败他后张郃和兰茵、柏乔一道现身。原来兰茵和柏乔都是安排在任务中的棋子，用来考量两人的实战经验。



这只金色妖狼一直是暮云内心恐惧的梦魇

张皓先行到达地点，已占胜机，但和友军战斗便失去比赛资格；而暮云中途丢下任务去救柏乔，同样也是失败者。张郃教诲两人，在战场上一切都以任务为先，若优柔于个人感情，则可能将战争拖入败局。尽管暮云失败，张郃对他不肯舍弃战友的心情还是予以理解的，放诸自身也难以保证不做同样的选择。

※迷宫练级，最好在存档点附近转悠，每战之后及时回血恢复并存档，避免消耗宝贵的药材。

此地事毕，暮云倒不急于返回洛阳，商量着在山上欣赏美景，无意中提及兰茵曾经美妙的歌声，令失去话语能力的兰茵黯然神伤。作为赔罪，暮云和柏乔决定一起陪兰茵往山顶看落日和星星。

往前到少室山后段，到达东北边的山顶，柏乔看出兰茵是顾及暮云的心情，才决定在少室山留宿一晚的，嘱咐暮云好好珍惜兰茵。三人在星辉的映照下，推心置腹的一番畅谈。谈及兰茵，暮云和柏乔心有戚戚的交口称赞兰茵，叫一直假寐的兰茵害羞地跑开了。

暮云来到西边山崖找到默然伫立的兰茵，上前说话，忽然发觉这里的景色有些熟悉，想起三人之前曾来过这里，并且还在山上埋了点东西。在柏乔跑来之后，告诉他自己的发现，于是三人一起寻找童年时代所埋的“珍宝”。往迷宫的东边山崖走，这时听到山里传来的野兽咆哮声，不久一只猛虎寻踪而来。

很轻松的打败猛虎，然后三人到山崖的三棵松位置挖掘儿时埋藏的箱子，里面有柏乔的葫芦、兰茵的手环，以及暮云的武人剑。回忆童年的点滴，令三人心里涌起难以平息的感动。说话时兰茵机警地拔剑而起，一只金狼随后冲到了面前。

这只金狼曾是暮云小时候的梦魇，曾经屡次贪心不足欲夺取他体内的剑气，如今再遇仍是心悸不已。战后金狼逃逸，三人在森林中戒备过夜，不料金狼去而复返，朝着打盹的暮云和兰茵扑去，柏乔为救他们身负重伤。

暮云前去打水，兰茵留下来照顾柏乔，昏迷中的柏乔对兰茵吐露心声，道出儿时的那些卑劣念头，内心充满郁积的愧疚和悔恨。兰茵施法进入梦境解开他的心结，并承诺在10年之后，向他坦承自己内心的那份秘密。梦里伊人，如此执著的约定着。柏乔醒来后，将手上的葫芦送给了暮云。是时，空际划过一道流星，似在见证三人的友情。

天亮后护送柏乔和兰茵回洛阳张府，张郃得知三人在山顶的遭遇，并没有责难和惩罚，反而劝慰起暮云和哭泣的兰茵来。暮云回到徐府，向徐庶说起少室山遭遇的事情，不明白那金狼为何五次三番的袭击他，徐庶也不明所以，嘱其安心歇息。

又是熟悉的梦境，娘亲说自己是另外一个世界的人，能够感知他体内的剑气，同时也注意到有另一个相同剑气的存在，或许就是那只屡次袭击的金狼吧，暮云向她保证将来一定会打败它。



第三回　寻丝觅迹　远处深山有皇戚　着手成春　近在咫尺无因缘

梦中醒来，从管家徐安手里拿到一封信函，曹侍中邀约到洛水畔见面。夜晚时分来到河畔赴约，看到独伫在洛水桥上的曹植。曹侍中说他是在等候洛水中的仙子，随后拜托暮云暗中寻访一位皇族的私生子，相貌和曹侍中有些神似，唯一的线索是他曾在洛阳街市看到一位土木工人很像。曹侍中留给暮云一大笔金钱，作为此次任务的花销。

一夜无话，翌日凌晨久悠来访，他是曹侍中介绍来的助手。他本以使节的身份来到华夏，被这里的文物风俗所吸引，因而留在这里学习观摩，为了报答曹侍中的关照恩情，前来协助达成此次暗访任务。交谈之后，两人动身前往张府找到兰茵，三人一起开始在洛阳城中暗访。

此时镜界系统开启，和炼妖壶的功能差不多。久悠的手臂上挂有一面镜子，可以照出一些物事的真实影像。

在前段街道和向承交谈，得到木工房、刁老爷和花老爷三条线索，这里可选择三种调查方向，剧情会稍有分歧。选择调查刁老爷可触发支线任务“刁府少爷”，然后再找向承谈话往木工房调查；选择花老爷则进入支线往花府调查。

线索一：往木工房调查

来到木工房和工人谈话，得知他们的师父老穆前往客栈买酒去了，于是去客栈找老板谈话，看到花府的李总管在向管氏叔侄送礼，然后得知老穆买完酒就回去了。回到木工房找老穆谈话，得知木工阿旋去照顾生病的王十老爹去了。前往徐府旁边的王十家，老爹说阿旋去北邙山采药去了。

线索二：往花府调查

在洛阳后段街道和花老爷谈话，他说要了解木工的信息需找李总管，他前往客栈给管氏叔侄送礼去了。前往客栈找李总管谈话，得知他们请的是老穆的伙计。前往木工房找老穆谈话，得知狗子和阿旋在一块，可能在照顾狗子生病的娘。前往后段街道找到狗子家，得知狗子可能前往北邙山附近找云游大夫去了。

●支线任务：瘸腿老头

开放时间：开始寻访木工阿旋后。

在木工坊旁边有位脾气很怪的老爷爷，对话后答应帮他跑腿。首先到武器店买双布鞋给他，再跑到药店买消疲丸和防毒香包给他，得到定形护身戒。

●支线任务：驱鬼的方法

开放时间：开始寻访木工阿旋后。

在洛阳后段的姚家听到姚家四人的谈话，他们正在为家中闹鬼的事争论不休。暮云建议在门上悬挂桃符避邪，大家的意见仍不统一，让姚二郎去置办各种道具。前往城外的洛水畔找姚二郎，得知他收养小黄狗的事情，将还形仙针交给他，那只黄狗还原成哮天犬，赠给菩萨发咒。

●支线任务：刁府少爷

开放时间：开始寻访木工阿旋后～出城找阿旋前。

和向承对话后到刁府调查，看到刁家二少正大发雷霆。和屋里的三名木工谈话，发现不是要找的人，再和二少和木工阿庞对话，受托去找方士管辂。管辂正在客栈里和人聊天，抽不开身。在到木工房调查后，前往客栈时触发管氏叔侄的对话，他们一个能明察秋毫，一个能探知人的过去，都是神人啊。于是上前邀请管辂前往刁府，来到刁府后，管辂三言两语澄清误会，得到宣花斧。

在邙山深处看到狗子正在央求一名蓝袍人给母亲看病，原来这个蓝袍人就是素有名声的淳于恒大夫，不过他的谈吐有些阴阳怪气的，让暮云很不舒服。淳于恒见死不救，就在他转身离开时，一只怪物上前攻击，三人连忙上前救应。打败了怪兽碓，淳于恒却不领情转身离去，狗子为此伤心不已，回到城里继续寻找名医去了。这时大家意识到忘了问阿旋的事情，连忙赶往洛阳，在城门遇到神色有异的方士管辂。

回到城里，如果之前是从木工房调查的线索，则前去找王十老爹打探消息；如果之前是从花老爷调查的线索，则前去找狗子打探线索；如果触发过刁家少爷的支线任务，则到木工房找老穆打探线索。无论哪条路线，最后都得到阿旋去了邺城铜雀台工地的消息。

来到洛阳东北边的铜雀台工地，阿旋果然就在这里，不过他看暮云和久悠的发色、服饰怪异，疑似骗子，不肯跟随两人回城，暮云只好用曹侍中送的那一大笔金钱来打动他了。临行时久悠对铜雀台素有耳闻，想要观摩一番，阿旋热心的担当向导。

回到洛阳曹侍中府，曹侍中将阿旋的皇族身份告诉他，然后送给暮云一颗元气妙丹作为答谢。

时光如梭，匆匆已是半年之后。暮云正在房中练剑，这时徐安走进来，说在街上偶遇兰茵，她似乎有事要找暮云，暮云闻言立刻动身前往张郃府。见到兰茵，得知有人在洛水附近见到金色妖狼，兰茵为此很是担心，打算带他前去匈奴居地并州之西，向一位干姐妹打听这只妖狼的底细。此行路途遥远，暮云需分别询问师父和义父的意见。

来到洛水畔的练剑场，张郃同意他们前往河东郡历练，但柏乔不能出行，他要留守京城随时可能出征伐贼。离开练剑场兰茵离队，暮云回到家中禀明义父，徐庶亦同意暮云外出历练。

洛阳城外，徐庶为暮云、兰茵和久悠三人送行，临别之时，互道珍重。城楼的一角，金色妖狼默默注视着渐行渐远的三道身影……

※在洛阳客栈住宿累计10次，共消费5000钱，可解锁洛阳驿站功能。

●支线任务：化龙转生

开放时间：在找到阿旋之后。

在后段民居里和哭泣的小孩羊儿说话，得知他的小球儿不见了。来到城外的洛水桥头找到小球儿，原来是一只大头怪，它说想去修炼，不能再陪羊儿玩耍了，如果能找到《化龙转生记》的道书，或能分身有术。在主线任务前往褒斜谷时遇到争执不休的大小魑魅，打跑大魑魅，从小魑魅手里拿到《化龙转生记》，回到洛水桥边把道书交给小球儿，并说服它陪着



少室山上，侠女和强盗都在纠缠淳于恒大夫

羊儿一起生活，然后再到民宅找羊儿说话得到鬼鸡爪子。

●伙伴事件：淳于恒①－古怪神医

开放时间：主线前往并西后。

来到少室山，见到一名恶贼邀请淳于恒到山寨“做客”，而另一名情窦初开的女剑客贪恋淳于恒的俊美相貌，邀他结伴同行。就在恶贼和女剑客纠缠不休的时候，暮云等人上前为淳于恒解围，打跑了这对男女，淳于恒病发倒在地上，这时乔大叔现身将他救回洛阳家中（此时若选择以后再去乔大叔家探视，事件完成后将得不到乔大叔的谢礼）。稍后回洛阳探视淳于恒，这家伙醒来非但不领情，还冷言冷语的。乔大叔说出他们之前的恩怨瓜葛，这时士安进屋说教起来，淳于恒提出用他的命换小乔的命，来证明他所谓的医德，士安听了毫不犹豫的应允下来。淳于恒前往黄土高地采花，暮云等人也随后来到这里，在前段迷宫的东南看到他站在树精前。打败树精，采到药材，淳于恒再次晕倒。当他醒来后说只有华佗才能医治身上的病，但是华佗早已不在人世了。回到洛阳乔家，淳于恒医好了小乔，却不忍心对士安下手，扬长离去。暮云追出门外，劝他一起旅行，或许能找到其他医病的办法，淳于恒勉强答应。回屋和乔大叔谈话，得到不死泉水。

※将队员放置到队伍中的战斗位置，才能触发该队员的伙伴事件。



在离开洛阳前先到药铺和武器店采买一下，补充生命、体力的跌打伤药和消疲丸多备一些。往洛阳西北方到黄土高地，勤勉好学的久悠要记录此处的风土人情，耽搁片刻后沿着风沙弥漫的道路前行。在中段迷宫的存档点附近刷怪练功，把队员提升到12级左右，接下来有几场硬仗要打。在路上遇到劫道的强盗，为首是一名使刀的黑衣汉子。在开始会上场一群小喽啰，用暮云的“雀连焰舞”轰前排，久悠的“靛光裂地”轰后排，两回合清光。

韩龙带着四名喽啰登场，他的攻击很高，容易一招将队员打至濒死，因此先用暮云的“破势杀阵”降攻，久悠用大绝技“三神护九天”加防，用暮云群轰前排喽啰，然后再全力打韩龙。暮云的“苍鹰破浪”和兰茵的“平云收月”都是伤害输出较高的招式，他们两人主攻，久悠喂药辅助。如有团灭危险，就用兰茵的大绝技“玉鳞映玄空”群体恢复。打败了韩龙，暮云看他身手不错，便给他写了封引荐信，让他前往洛阳投奔曹侍中。

【黄土高地】道具收集

『前段』蜂王露、鸡蛋、肉芝果、300钱；『中段』跌打伤药、凤羽；『后段』灵仙酒、返魂香、350钱、灵蟒青衣；『废弃庙宇』退魔香、轮回盘。

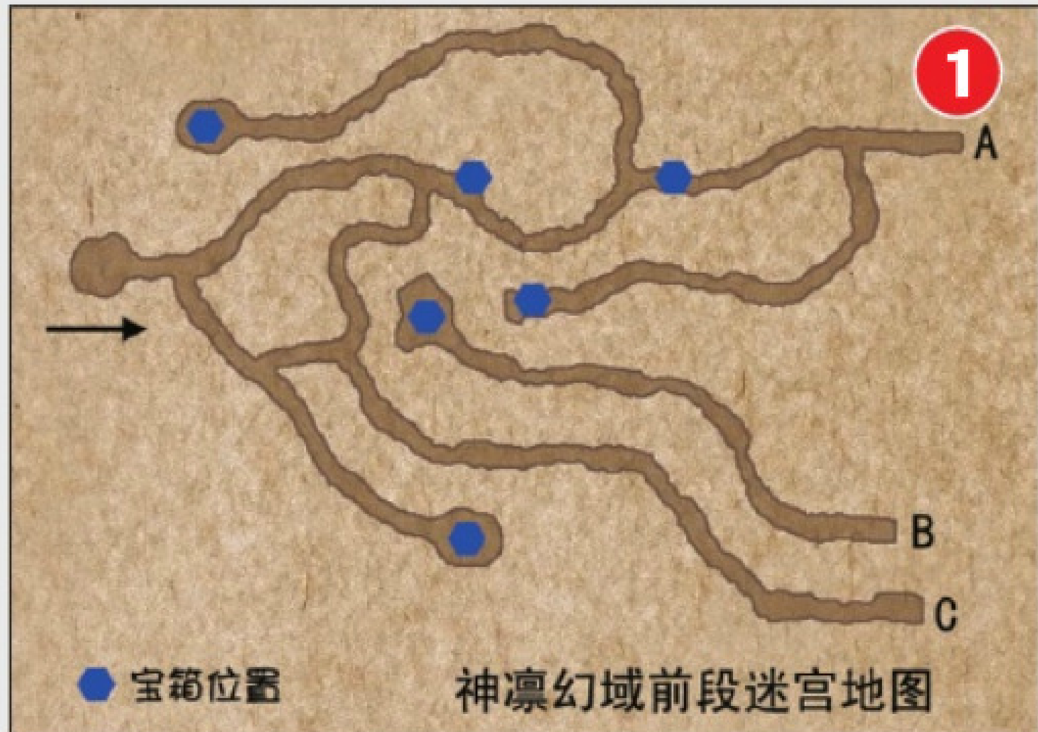
在黄土高地后段迷宫的西北边找到一座废弃的庙宇，众人打算进去探访一下。在围墙的右下角隐藏着法杖灵蟒青衣，太阴属性，仙攻+70，是久悠的装备。在进入庙宇之前，先到庙宇下方的应龙石壁前找落难商人交谈，从他这里采买一些补给和装备，补血、体力和灵力的药（跌打伤药、消疲丸、金蜂蜜）多带点，因为在后面还有两场战斗，途中没有任何补给机会，另外建议把队员练至14级再进庙宇。

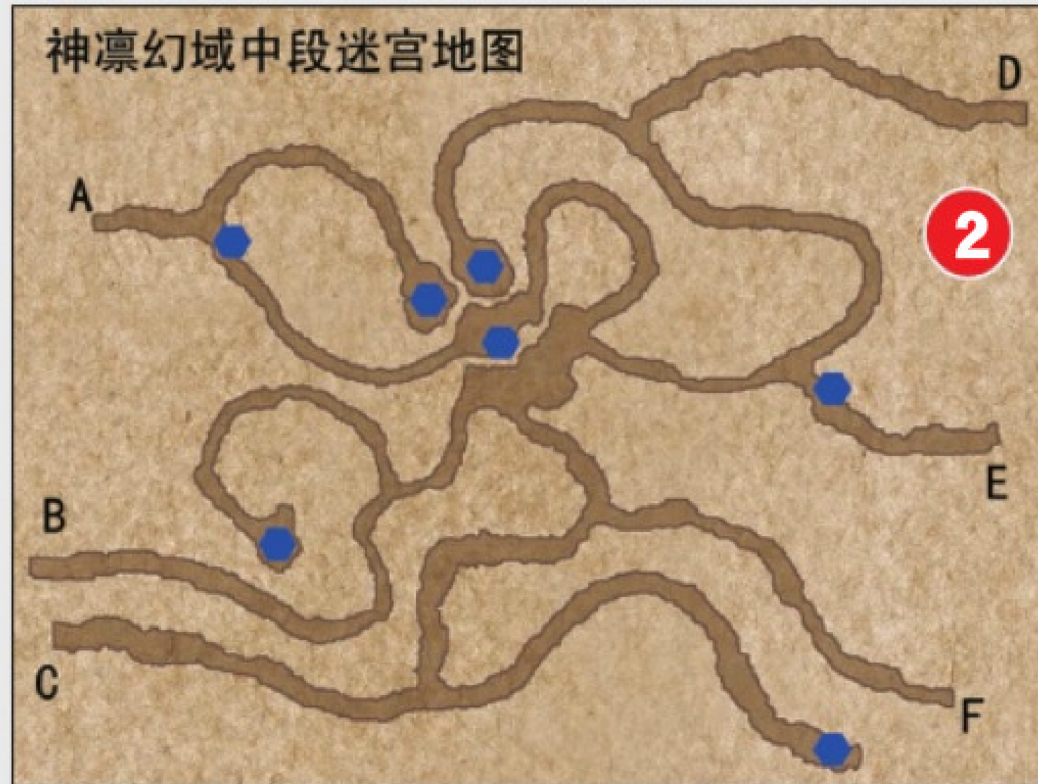
在庙宇中调查一幅石雕壁画，上面讲述乘龙飞天的故事，兰茵望着壁画满脸忧郁，似乎有什么心事。就在暮云询问之际，一只青龙幻兽突然出现在面前。这只幻兽开始的实力很普通，将血打空后会变身增大，这时才是战斗的真正开始。幻兽会不时用“爆空漫焚”群体攻击，并且单体攻击的“神龙之吼”能将满血的队员打至濒死状态，治疗务须及时。当它掉一半血的时候会使用蓄势攻击的“聚灵天啸”，它只会打前排，这时要及时换位躲闪。

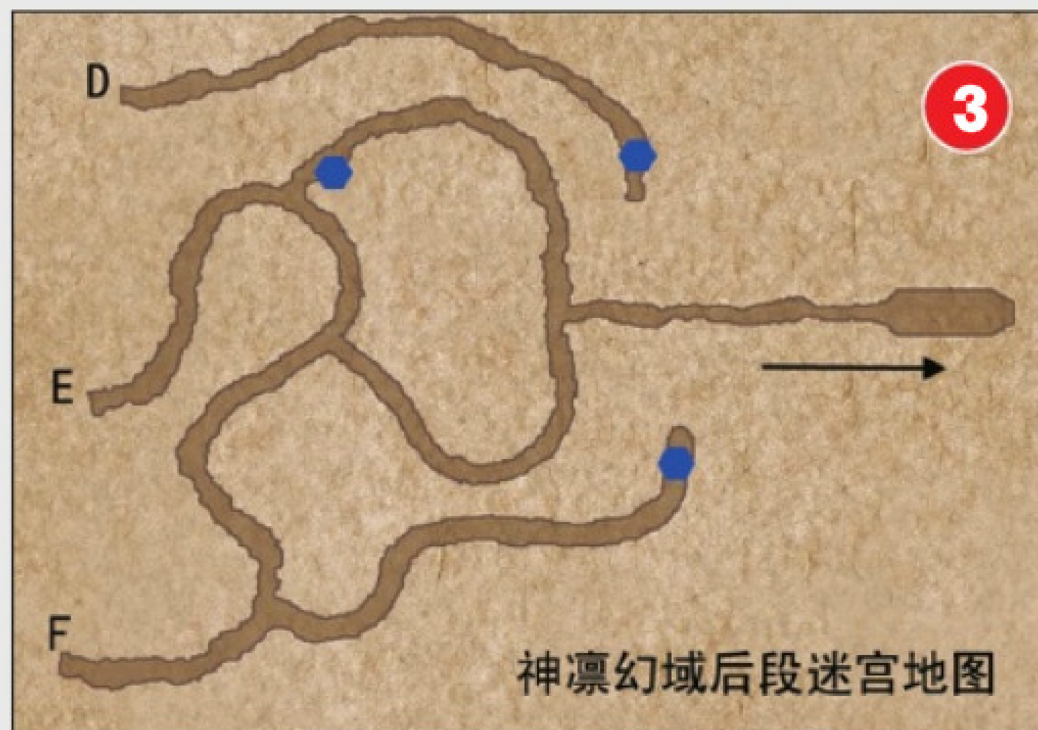
将青龙幻兽击败后，庙宇发生剧烈震动，众人掉落到一个陌生的空间，身前多了一个妙龄女子，她就是兰茵的干姐妹，名唤芝茵。据芝茵所说，这里是上古天神所设的结界——神凛幻域。

【神凛幻域】道具收集

『前段』返魂香、金创药、神秘果、肉芝果×2、萱华柔甲；『中段』蟠桃、活骨灵药、灵仙酒、破元仙露、不死泉水、返魂香；『后段』轮回盘、芭蕉扇、炎神。







神凛幻域的三段迷宫都由三条路径相连（如地图01、02、03），其间有很多道具和装备可拿，其中前段的萱华柔甲是兰茵和芝茵的装备，后段的炎神属性强过宣花斧，是暮云的

装备，这两样一定要拿到。

来到中段的中央地带，芝茵向大家讲述这神凛幻域的来历，这里面封印着为天神所憎恶之人。来到后段的迷宫末端望到一道泛着蓝色光辉的门扉，芝茵说这是返回现实世界的莹煌之扉。正说话时一位莹煌神将率领神兵现身，此次战斗千万不能将前排的神兵全灭，否则后面的神将会狂暴强化，攻击倍增。首先清掉前面三个神兵，留一个不杀，然后全力打后面的神将。会仙术的芝茵和久悠主攻，物攻队员辅助回血回法。神将的攻击方式单一，就是血厚防高，耐心点不难磨光。

打败神将后，大家继续烦恼面前的莹煌之扉，合众人之力也不能破开。这时兰茵想到蕴藏在暮云体内的强大剑气，便试图导引他的剑气催其觉醒，来劈开门扉逃出困圄。不想在引导之时，暮云体内的剑气不受拘束的喷涌而出，爆发的光焰流动周身。望着痛苦呻吟的暮云，兰茵不顾芝茵的劝阻冲了过去，探手抵抚在他的后背，将一股清泉般的真气贯注进去，使暮云的燥动趋于平静。在暮云阖目的那一瞬，分明看到兰茵脸颊坠落的泪光……

暮云醒来，发现已脱离神凛幻域。芝茵解释说，暮云方才遭到剑气的反噬而失去神智，同时爆发的惊人力量摧毁了莹煌之扉，使众人得以脱身。暮云邀请芝茵一道返回洛阳，想把她推荐给曹侍中效力朝廷。离开黄土高地后，再返回到应龙石壁前会触发一段剧情，芝茵向暮云介绍应龙的来历。

回到洛阳城，发现街道上异常冷清，回到家里听管家徐安说义父不在，于是众人在街上闲逛起来。来到洛水畔听到三名路人的谈话，得知皇帝已然驾崩，新帝登基，大魏前途堪忧。伙伴离队后，暮云回家里和义父讨论动荡时局，徐庶说出要见曹侍中的想法，暮云对这位义兄的行踪感到捉摸不定。拿到曹侍中的信札，得知韩龙已担任御前侍卫。数日后，韩龙来到徐府拜谢暮云，并说新帝想见暮云，请他前往侍中府相会。

●伙伴事件：娄桑①－巧笑卖艺

开放时间：自黄土高地返回洛阳后。

在客栈门前有百艺团的人在摆摊卖艺，为首一名身手利落的女子。本来就看客寥寥，一群官兵的到来更让生意难以维持，艺人们只有收拾离开。

●支线任务：胡瓜与虎参

开放时间：曾完成支线“街角的乞丐”；自黄土高地返回洛阳，并动身前往曹侍中府后。

自从知道街角的乞丐会说话后，孩子们每天都去听乞丐讲故事，但这也造成小萝卜父母的困扰。在集市找朱大娘谈话，选择“愿闻其详”，听她讲完再选择“3：我觉得……”，得到凶壤虎须，是具有反击属性的饰品。

来到曹侍中府见到兰茵，韩龙为他们打开一条密道。密道里机关重重，注意地上剑山陷阱和有裂纹的地洞陷阱，不能踩上去。这座迷宫是游戏里最难的，因此笔者精心绘制了一幅机关地图供玩家们参考（如地图04），机关和门的数字是对应的。由入口往上走拉开关1，打开门1，再到右下拉开关解除刀山陷阱1，过去拉开关2开门2。下面要开启一道五行门，要找到四个刻有文字的开关，开启的顺序是水、木、火、土，其中土字吊环要开启旋转门3才能过去。



穿过五行门来到另一片迷宫区域，密道末端大门同样需要开三只★位置的开关才能打开。迷宫某些路被亮着彩灯的门锁住，这里需要解有关色彩合成的谜题。门上的彩灯分别是橙、紫和绿色，下面要做的是，在迷宫中分别找红、黄和蓝色的开关来合成对应的颜色，打开有彩灯的门。色彩的合成规则如下：红＋黄＝橙，红＋蓝＝紫，黄＋蓝＝绿。这里的具体解法请参考机关地图，耐心的思索和尝试后终会解开。

费尽周折穿出五行门和彩灯门的迷宫，前面是一座大厅，正如韩龙所说，这里仍有重重机关，要到达大厅中央的楼梯，需用灯台和香炉打开几道大门。首先绕到最西边走廊，这里有一排三只香炉，自上而下设为1、2、3。先转香炉1和3打开北边的门，进去开宝箱，拿到的徐氏是一把幽冥属性的宝剑。再转香炉1和2开启南端走廊的门，进门转动烛台打开走廊对面的门，进去转动另一只烛台，通往楼梯的通路打开。

来到通往大殿的走廊又有新花样，在这里要和守卫玩躲猫猫，去搬一只铜炉到入口处。那只铜炉在迷宫的东边，要避开两名守卫的视线绕过去。放完铜炉打开东边的一道门，进去转动一只香炉，用它开启西边走廊的房间，里面宝箱有踏风草鞋，最后就可沿着顺时针方向绕到迷宫南端的大殿了。

【曹侍中府密道】道具收集

『地道』诱敌女娃、活络散、250钱×2、神秘果、灵仙酒；『大厅』徐氏；『大殿』踏风草鞋、灵山雪参。



第五回 描山绘水 迷之雾仙子白鹿 僵桃代李 遥此程经两片风

在大殿见到魏帝，原来魏帝曹叡就是义兄曹侍中，而阿旋则是他的孪生哥哥曹璿，密道的机关都是他设计制造的。魏帝说出他们兄弟身世的秘密，打算让哥哥在宫中冒充皇帝，自己仍以曹侍中的身份游走人间。久悠来到大殿后，魏帝道出心中隐忧，恐蜀寇趁魏国新丧入侵，委托暮云前往长安给关右总督送信，并暗中进入秦岭绘制山川图。

回到徐府向义父禀明，徐庶同意暮云前往关右，于是前往张郃府找芝茵和兰茵姐妹。在城中整备一下再到曹侍中府，将芝茵介绍给曹侍中认识，曹侍中安排芝茵和久悠切磋法术，阵容是芝茵＋暮云VS久悠＋韩龙，战后曹侍中将芝茵招入朝廷效力。数日后，众人一起踏上关右之旅。

●支线任务：传口信

开放时间：前往长安后。

在洛阳后段和裴大娘谈话，得知她儿子外出游学一直没有音讯，为此忧心如焚，于是答应帮她寻访裴逸的下落。日后到南阳渡找裴逸谈话，回到洛阳将消息告诉大娘，得到平安符。



令人吃惊的是，曹侍中居然就是新登基的魏帝

●支线任务：心诚则灵

开放时间：前往长安后。

洛阳前段的阿权是个迷信占卜的人，无论何事都要问卦，现在正为汲水的事而烦恼。在做此任务时先存档，然后代他问卦，得到“井水不易，宜取洛水”的卦辞可获奖励——洞天宝盒。

由洛阳往西来到长安，见城中楼宇连绵，繁华热闹，不愧为数朝故都。来到都督府见夏侯楙，他认为诸葛亮谨慎守成，蜀兵不可能进袭，不愿意配合众人的行动。暮云见他那副倨傲的嘴脸，有冲上去砸他的冲动，兰茵见暮云神色有异连忙劝慰。暮云向夏侯楙要来通关令牌，决定自行前往秦岭，于是在市集中寻找引路的向导。

在市集看到百艺团在招揽观众，不过人们对他们的表演并不买账。就在那个叫莲花的女子一筹莫展之时，暮云上前打听向导的事，莲花一口应承下来，答应带众人前往秦岭。此时在城中转一下，武器店和道具店都有新物品出售，像辟邪法杖、霞光刀、天羽彩衣属性都不错，药铺也有活络散、灵仙酒这样的中级药材可买，另外此时还有不少支线任务可做。

【长安城】道具收集

200钱、鸡蛋×2、返魂香、神草结；『客栈●客房二』活骨灵药；『都督府』北斗掛日链。

※此时开放淳于恒的第二个伙伴事件“阴墓鬼魅”，但关系到淳于恒和玉澧的完美结局，因此在玉澧加入前，千万不要和长安城中的李道长对话。

●支线任务：余老头的丰功伟业

开放时间：在前往长安后。

此任务分为七个阶段，在游戏进程的每个时期和貌似爱吹牛的余老头谈话，尽管每次他都说一样的话，但若能耐心听完，在游戏末期可得兰茵的最强剑殊月寒央（攻击＋200）。



在山崖处遇到仙女和白鹿，久悠发觉有些诡异

●支线任务：混蛋与云吞

开放时间：前往长安后；完成洛阳的支线“胡瓜与虎爹”。

在街上听大鲁自言自语，他和多年的好友为一碗云吞面而感情破裂，因而对友情这种东西产生怀疑。前往洛阳市集找老朱谈话，原来是耳背造成的误会，老朱请暮云帮忙调解，并送给一块猪肉。回去交给大鲁，两位好朋友冰释前嫌，得到轮回盘。

●支线任务：忙碌的跑堂

开放时间：前往长安后。

长安客栈的跑堂为一大堆订单发愁，选择帮忙的话听完他的描述，回答他的几道问题，题目是随机产生的，只需答对一题便可得到奖励——白玉琼浆。

问：多少人只要胡豆？

答：②四人

问：多少客人只要其中两种？

答：①十八人

问：多少客人三样都要？

答：①十四人

问：多少客人只要茴香？

答：③七人

问：多少客人只要芹菜？

答：②八人

●支线任务：三心二意①

开放时间：前往长安后。

在客栈前和砚平交谈，得知他因为谈生意而误了和申屠小姐的约会，答应帮他赔礼道歉，拿到桐纹古镜。到街上找申屠馨，得知她生气的真正原因。回去找砚平谈话，得到肉芝果。

●支线任务：三心二意②

开放时间：完成“三心二意①”后。

洛阳的苏氏为丈夫砚平缝了件锦衣，托暮云送过去。到长安街道和申屠老爷谈话，原来他想让砚平当上门女婿。前往南阳渡口找到砚平，将锦衣交给他，他对苏氏和申屠小姐的感情难以选择，暮云劝他尽快作出决断。回长安和申屠老爷说话，得知砚平已将有妻室的事告诉小姐。回到洛阳找苏氏谈话，得到月隐服。

来到长安之南的子午谷，地形果然非常险峻，在地图中部山崖有道绳梯可以爬下去，不过得先用绳索修理一下才行。绳索需要在后面的箕谷村支线“找小鸡”中获得，爬下去拿到一把法

师用的细剑虹询，仙攻＋145。

来到绝崖处，莲花说这里就是描绘山川地形的绝佳位置，不过附近经常有怪物出没，结果被她不幸言中，众人身后出现山魈和鬼魈两只怪。战斗开始，两只怪物会互殴，在掉一半血后会朝我方发动攻击，如有一个低于一成的血量则另外一个会脚底抹油。它们身上分别有珍稀道具“九命猫脑浆”和“仙气返魂香”，尝试一招内同时击倒。解决完山怪后，大家分头绘制地图，久悠听到空中传来清澈的歌声，原来是芝茵在哼唱，可镜中的影像为何……

【子午谷】道具收集

返魂香、880钱、虹询、蟠桃、不死泉水。

来到长安西南的斜谷口，和守卫的士兵交谈，得知谷里有妖魅出没。前行到崖边遇到一名女子和一头白鹿，她用仙术铺就临时栈道供众人通过，并邀请大家前去取一件曹操留下的信物。是妖魅还是仙灵，大家也拿不准，带着心中的疑惑跟着女子前行。在瀑布边，女子引大家过栈桥，久悠识破她的诡计，和白鹿幻兽的战斗随即展开。

本战所有敌人的血量无法正常显示，白鹿幻兽共四只，三只是幻影，一只是本尊。本尊的位置会经常变化，打中它才会造成伤害，打幻影的话会消失，但不久还会出现补齐。分辨真身的方法有几种：会仙术攻击的是真身，或者让久悠去辨识，无法辨识的都是分身。找到本尊后用暮云的“破势杀阵”给它做记号，四五回合内就不怕找不到它了。要注意的是，战斗中最好不要使用任何范围攻击，否则白鹿会无视时间顺序，立刻释放“幽冥雷袭”袭击。战败白鹿后，那妖女遁无踪影，山谷中幻化的雾气随之消散，众人着手绘制地形图，完成后往长安西方的祁山道进发。

【斜谷口】道具收集

金创药、灵芝、菩萨发咒。

●支线任务：黄耆老道的野心①

开放时间：到斜谷口绘制地图后。

在谷口有名黄袍老道，他为谷中的妖魅声名远播而开心，答应和他的妖物切磋仙术，取胜后得到灵芝。

进入祁山道时将队员武器换为玄阳，在绘制地图时出现一个山神，如果身上有灵蟒青衣（黄土高地废弃庙宇获得）可与它交换到轩辕菜刀，或者打败它拿雷公震，都是稀有神兵。如果选择战斗，注意太阴属性的攻击会给它加血。解决完山神后，大家分散开绘制地图，久悠向芝茵道出心中的疑惑，为何他的镜子里看不到她的影像？芝茵向他说起自己经历的秘辛往事，现在她的魂魄不过是依附在一具早逝的少女身上。

【祁山道】道具收集

『前段』活骨灵药、神秘果、豪哥的铠甲（接DOMO任务才会出现）、鬼镰、肉芝果。



完成三张山川图后，众人返回长安城，莲花正打算索要报酬，百艺团的艺人慌忙跑来找她见团主。前往都督府通报消息，在门口遇到洛阳赶来报讯的士兵，说江东兵已攻到江夏郡，众人决定赶快返回洛阳。

●伙伴事件：娄桑②－追查真凶

开放时间：画完山川图后，返回长安时。

在客栈看到团主和师兄们正在斥责和埋怨莲花，说栖身的房子被烧了。暮云上前替她解围，莲花动身前去探望掌柜。暮云和旁边的团员对话后，到市集看到莲花在安慰掌柜，掌柜怀疑是艺人玩吐火术点燃的房子，并提到青冥道人的预言。莲花怀疑是青冥道人做的手脚，暮云答应帮忙调查。在街上找彭老伯谈话，得知道人在子午谷，于是到客栈找莲花说明情况，莲花迫不及待地跑开了。来到子午谷找到莲花，不远处的青冥正在和小姑娘裘暖说话，两人正欲上前捉拿，不料一群怪物挡在身前。清完怪物，青冥却被官兵带走了，莲花也跟着跑掉了。回到长安客栈找莲花谈话，询问她腰间的文身，得知那是小时被火烧伤的，得到平安符。

※在完成娄桑的伙伴事件“追查真凶”后，到长安客栈找掌柜谈话，开放长安驿站功能。

长安客栈掌柜开始修缮被烧毁的房屋，每次给他20根木材，能降驿站资费10%。给5次共100根，然后在街道和佟三说话，进入他所说的“鬼屋”，这里就是传说中的DOMO工作室。



向掌柜打听房屋被烧毁的详情

●支线任务：小豆子猜谜①

开放时间：画完山川图后，返回长安后。

小豆子和小红玩猜谜，小红无论如何也猜不出，选择“帮忙”。谜面是：“左一片，右一片，摸得着，看不见。”答案是：②耳朵，得到神秘果。

●支线任务：长安贵公子

开放时间：画完山川图后，返回长安后再重新进入长安地图。



娄桑假装仰慕者前去勾引青冥道人

在都督府外看到富家公子娄彦正在托人找东西，泼皮却敲诈他的钱财。暮云上前问明缘由，原来他在替未婚妻寻找亡兄遗物。来到子午谷和泼皮碰面，打败他夺得银纹凋月，回来交还娄彦，得到灵山雪芝。

●支线任务：找小鸡

开放时间：画完山川图后，前往陈仓前。

在子午谷的深处有道破损的桥梁，用五份木材可修复它，由此前往箕谷村。和村里的钰娘说话，得知她的小鸡跑丢了，答应帮她寻找。四只小鸡分别躲在马宜和庞老爹中间；郭伯的右下边；民房二屋前；大门右边的岩石后（这只直接看不到）。将四只小鸡交给钰娘，得到蜂王露和绳索。绳索可用来修复子午谷的一道绳梯，用来拿虹询。



在小船上大战青龙幻兽

【箕谷村】道具收集

8钱、10钱、蛇石印；『民房一』神秘果；『民房二』不死泉水。

回到洛阳得知曹侍中前往江夏郡勘察军情去了，于是将山川图交给了守卫。商量之后暮云决定前往江夏探望义兄。回到家中得知徐庶去了邺城，于是将去江夏的事情告诉徐安，让他转达给义父。

此时武器防具店又有新货色，乌钢甲、天蚕衣、兵行鞋、炎突、昆吾剑等，按需购买。建议去渡口前将队员平均等级练至25级左右，解锁徐暮云、兰茵、芝茵和久悠的中度单体伤害招式，子午谷的存档点是不错的刷怪练功地点。

●伙伴事件：韩龙①－嫌隙横生

开放时间：前往江夏后～前往南阳渡前。

侍中府前的侍卫阿义在抱怨阿唐擅离职守，暮云答应帮忙找人。来到洛水畔寻找阿唐，听到阎仪和韩龙在争论，分别和阿唐和韩龙对话后，选择“回去找他吧”。回到曹侍中府找韩龙加入队伍。

●支线任务：好狗不挡道

开放时间：前往江夏后。

调查南阳渡石后的宝箱，一只小狗挡在身前，不让触碰宝箱。前往洛阳市集找老朱买到猪肉，回到南阳渡再调查宝箱，把肉喂给小狗，小狗开心地叨肉离开，从宝箱里拿到岩蚁，它是用来换取武器法宝的，练满后交给洛阳武器店的铁火师傅，得到封日冥泉，是暮云的最强剑，攻＋220。

●支线任务：沧海尘记

开放时间：前往江夏后。

在南阳渡有名饥饿的道士，对话得知他要抛售身上的道书来解决温饱问题，选择“就当做善事”，花5000钱购买一本《华胥梦天记》。

来到南阳渡口搭船行驶，途中徐暮云对周遭环境有种熟悉的感觉，带有些难以名状的悲伤落寞。这时，看到岸边伫立着那只金毛妖狼，原来它一直暗中追随着大家，芝茵思忖着得趁早将它解决掉，以免遗患无穷。

小船顺利摆脱了妖狼，沿着汉水驶往东南方的江夏郡。暮云在甲板和伙伴们聊天，还从船家那里采买了一些补给，有金创药、蟠桃和溶石魔羽等新药，在船尾能拿到激将符。在和兰茵对话后，看到有位红衣少女飘浮于江水之上，暮云央求船家将小船靠过去，少女察觉愤然一击，倏然感觉到来自船上的剑气，知道暮云便是轩辕古剑的转世，便自称是汉水仙子，释出一只汉水幻兽来试验暮云的身手。

这只幻兽的攻击方式较多，单体、群体、恢复治疗等。在开始用暮云的“破势杀阵”降伤害，再全部用中度单体伤害的招式打，受伤及时治疗。在打掉它半血之后，它会发动蓄势攻击，观察它身体的颜色来判断攻击方向，红色为打前排，绿色为打后排，及时转变队伍的位置躲避攻击，摸清这个规律反而打得轻松了。打败了幻兽，红衣少女托辞去巫山赴宴，瞬间从空中消失。



第七回　断索飘萍　浮游江湖寻根蒂　吉光片羽　辗转芳尘觅仙踪

来到江夏郡郊，发现江夏已被孙权率领的吴军包围，暮云建议前往高处探查吴军动静。来到山坡遭遇到一群魏兵，魏兵不能确认暮云一行的身份，双方僵持不下，这时曹侍中现身遣开魏兵。曹叡推断吴军久攻不下，士气低落，不久便会无功而返……

使用欺敌之计败退吴军，曹叡询问秦岭之事，觉得仙子白鹿和妖魅传闻实是可疑，推测蜀军可能从斜谷道暗修栈道，于是动身返往洛阳，希望从绘制的山川图中确认此事。

【南阳渡口】道具收集

500钱、退魔香、岩蚁。

【江夏郡郊】道具收集

白玉琼浆、神秘果、不死泉水、雪肌冰魄。

●伙伴事件：娄桑③－千里寻亲

开放时间：完成伙伴事件“追查真凶”。

在洛阳客栈找丁叔谈话，答应帮他寻找失散的主家小姐，特征是腰间有烧伤，并且曾被百艺团的人带走，这些线索让暮云想起了莲花。从丁叔手里拿到木刻小象，前往长安街道交给莲花，确认莲花就是原来的娄桑小姐。娄桑和团主闹得不欢而散，带着她前往洛阳客栈的客房，发现丁叔不在这里，小二说丁叔动身去长安了。



在江夏郡郊见到明帝曹叡

回到长安，在街上和一名妇人交谈，得知丁叔去了斜谷口。在斜谷口的山道和樵夫对话，得知丁叔遭人追杀，往前击败恶人救下丁叔，同时也结识了爱打抱不平的刁褚，不过看来他神经有些大条，居然被自己的迷烟给放倒了。前往客店，将丁叔和刁褚安顿下来，丁叔临终前说有东西埋在江夏。



在斜谷口客店看到焦氏在为难云芝夫人

●支线任务：仙芝情缘

开放时间：从江夏返回后。

在斜谷客店看到焦盘的前妻焦氏对掌柜程先和云芝夫人语出不逊，离开客店重新进入，和小二交谈选择“咦？”，得知云芝生了重病，掌柜外出求援久无音讯。前往长安药店和云府仆役说话，得知焦氏把程先叫走了，于是到客栈找焦氏，这泼妇不肯提及程先。转身离开客栈，随后有名商人跑来找焦氏，说是谈什么生意。来到客栈外面和商人交谈，得知焦氏声称有仙芝，他忙着要定购成交。再回客栈和焦家小厮谈话，他说焦氏可能被鬼魅捉走了。回到斜谷客店外，和倒地的焦氏谈话，一只鬼魅现身索要仙芝。击败鬼魅，原来他就是被焦氏害死的程先。



在江夏挖出丁叔埋藏的东西，里面有一只熟悉的钱袋

焦盘为云芝和程先的深情所感动，将身上的仙芝送她治病，而程先的魂魄也随后烟消云散了。而后重新进入斜谷口，和店小二交谈，得知云芝夫人为程先的死而难过，不肯吃那仙芝，不久便撒手人寰，小二将她和程先的衣物以及那棵仙芝埋在一起。来到客店外调查大树下，采摘到血芝麻。将血芝麻练满后，身上有12根木材，和祁山堡的军医谈话，可换得玄雪霓裳，仙防＋160。

※此事件后重新进入斜谷口，和客店外的游山向导交谈，开启斜谷口驿站功能。不过得褒斜谷和赤岸开放后，才能传送。

●支线任务：歌女传曲①

开放时间：触发支线“仙芝情缘”后。

在斜谷客店和歌女魅儿谈话，答应帮忙后拿到抄曲小册。前往长安客栈找歌女颖儿谈话，交换到抄曲小册，回斜谷客店交给魅儿，得到凤羽。

●伙伴事件：娄桑④－过往云烟

开放时间：完成伙伴事件“千里寻亲”。

在江夏城郊的迷宫中找到丁叔埋藏的证据，娄桑对这里的景色很是熟悉，不由陷入回味的思绪中。箱子里面有一只钱袋和几封短笺，那钱袋的图案有些熟悉，应该和大块头刁褚的钱袋是一样的吧。

回到洛阳家中，得知义父徐庶还未归来，仍在寻访故友关羽的武器。不觉一个月过去，徐庶终于归来，但绝口不提寻找武器之事。时光荏苒，两年的时间不觉倏忽而逝，暮云已是二十岁的青年，蜀国方面仍不见用兵的迹象。

暮云仍然经常做着那个熟悉而真实的梦，在梦中和娘亲见面，却无从寻访她的下落，因为娘亲总是说，她是天上的人，和他不在同一个世界。暮云想，终究有一天，会和娘亲真正见面的。

一觉醒来，回想梦境徒生惆怅，便到洛阳街道闲逛。来到洛阳客栈，看到韩龙的面前站着一个满面愁容的程参谋，原来黄土高地有山贼为患，韩龙主动提出前去清剿，暮云等人自然也是不甘寂寞。

来到黄土高地后段的一座山丘，见到山贼喽啰正在打劫一名老妇，韩龙挥拳将他们打倒在地，这时山贼头领出现，却是韩龙的旧识仇晏，他本想劝说韩龙重新落草，当意识到韩龙代表官府而来时，立刻率众围攻上来。打败了仇晏，仇晏不相信韩龙所作的承诺，愤然率众离开。老妇和随从道谢离开，大家商量后还是回洛阳再作计较。

回到家里，徐庶向暮云提起司马懿率兵围攻新城的事情，随后向他说明汉魏的历史渊源，透露如今诸葛亮上陈《出师表》，屯兵蜀道，挥师北伐，关右的战火即将蔓延开来。与此同时的蜀汉帅帐里，诸葛亮召集众将商讨北伐之计，否定了魏延的子午谷奇袭计划，决定行走栈道修缮完备的祁山道，同时派赵云率军佯攻斜谷道。

暮云一觉醒来，打算去探望义兄。来到曹侍中府碰到韩龙和久悠，得知汉水出现鱼妖的传闻，暮云决定陪他们去调查一下。

来到南阳渡口和船家老舟说话，得知鱼妖为患，使得



在南阳渡口遇到一位绿衣小姑娘，难道她就是传说中的鱼妖?

他生意萎落，正为生计发愁。说话时一名绿衣少女凭空出现，老舟吓得脚软登时昏厥过去。众人看她形迹可疑，认定是传闻中的鱼妖，便放手与之一战。当玉澧的血量打到一半时会发动群体变幻的“银霞乱流光”，将队员变幻成小鸡，这时可用还形仙针或淳于恒的仙术“坠雨摇风”来恢复。将她的血打掉九成，战斗自动结束。玉澧逃跑后，众人一行返回洛阳。

第八回 是耶非耶 矫枉过正祸心祸 念兹在兹 劝善从良白首归

在洛阳街道碰到徐安，得知师父召见，于是动身前往张郃府。张郃准备率军驰援祁山堡，暮云想要随军助战，却得知皇上特别吩咐过，不让他参与战争。柏乔将一封密札拿出来，说里面记载重大的秘密，在他战死的时候可以拆开来看。暮云见他神色戚然的样子，坚辞不收，要眼看他凯旋而归。柏乔无奈，将密札交与兰茵保管。

在张府门外遇到久悠，于是动身前往曹侍中府。曹叡道出不让暮云上前线的原因，是要暮云保护他到斜谷道会会蜀汉名将赵云。回到家里征询徐庶的意见，徐庶很是为难，希望暮云尽量避免和故友诸葛亮、赵云交锋。数日后，暮云一行踏上了关右之旅。

※此时可以完成韩龙和淳于恒的所有伙伴事件。但建议在招募玉澧入队后，将玉澧置于战斗队伍中，再完成淳于恒的所有伙伴事件。而完成玉澧的伙伴事件时，同样也要将淳于恒置于战斗位置，这样才有可能触发两人的完美结局。

●伙伴事件：韩龙②－仗义之恩

开放时间：完成黄土高地山贼事件后～完成伙伴事件“劝善从良”前。

在洛阳前段和老妇和少妇交谈，得到谢礼肉芝果，而少妇的一句话让韩龙感慨万千。

●伙伴事件：韩龙③－劝善从良

开放时间：完成南阳渡口鱼妖事件后。



柏乔将一封写着秘密的信札交给暮云，暮云坚辞不受

在洛阳城外的洛水畔和山贼阿川交谈，得知山寨遭遇叛徒的袭击，陷于窘迫的境地。韩龙答应和仇晏会面。前往黄土高地的后段，看到阎仪正率官兵清剿山贼，选择“阻止阎仪”，一场战斗击退阎仪。在仇晏离去后，韩龙回到洛阳安排好山寨兄弟，然后到客栈向程参谋汇报，得到蜂王露。

●伙伴事件：韩龙④－白首同归

开放时间：完成事件“劝善从良”后。

和洛阳客栈前的阿川谈话，然后前往箕谷小村拜访仇晏的母亲仇大娘，她也不知道仇晏的下落。前往洛水畔聆听人们的闲谈，得知少室山最近有山贼出没。前往少室山前段遇到一群山贼，打败他们得知仇晏来过这里。这时听到远处怪物的巨吼声，循声赶往迷宫中段遇到妖怪，仇晏和阎仪身负重伤。打败妖怪，阎仪对山贼的态度大有改观，将仇晏交由韩龙处置。韩龙恩威并施劝说仇晏，然后回到洛阳客栈前和阿川对话，得到舍利子。

●伙伴事件：韩龙⑤－探访旧友

开放时间：完成事件“白首同归”后。

前往箕谷小村探访仇晏和仇大娘，仇晏决定留在村里和母亲一起度日过活。

●伙伴事件：韩龙⑥－尽释前嫌

开放时间：完成事件“探访旧友”后。

在洛水桥上找阎仪谈话，他表示对韩龙的身份不再过问了，韩龙的伙伴事件至此完结。

●伙伴事件：玉澧①－为祸江泽

开放时间：完成南阳渡口鱼妖事件后。

在洛阳客栈和梁公子和于公子交谈，得知汉水再度出现鱼妖。回到南阳渡口和老舟谈话，央他载大家去汉水调查，结果途中再次撞见绿衣少女，说话时真正的鱼妖出现。打败鱼妖后拌了半天的嘴皮，少女玉澧强制加入，继续她的行善修仙之路。

●伙伴事件：淳于恒②－阴墓鬼魅

开放时间：完成事件“古怪神医”后。

注意，此任务须全程将玉澧置于战斗位置，这样才有可能达成淳于恒和玉澧的完美结局。

在长安街道遇到李道长，他端详淳于恒的面相便知道身世来历，说淳于恒的祖先做了恶事遭到了诅咒，所以历代子孙都活不太久，然后将符纸送给淳于恒，让他找极阴之地烧掉符纸引出怨魂，或能化解怨恨。而后前往铜雀台工地，调查右上方的墓碑打开地道，进入疑冢地道。将淳于恒置于队伍中，调查墓里的极阴之地，烧完符纸出现一个幽魂，杀掉它后淳于恒倒地不醒，玉澧为他治疗（淳于恒和玉澧完美结局条件1）。然后回到长安请教道长，道长说有种难得一见的玉石或许能消除怨咒（淳于恒和玉澧



韩龙安顿好山寨的喽啰们，还在担心仇晏的安危

完美结局条件2）。

【疑冢地道】道具收集

天仙符、不死泉水、毛毛肉、活络散。

●伙伴事件：淳于恒③－后继之人

开放时间：完成事件“阴墓鬼魅”后。

经过李道长的解释，淳于恒得知家族的宿命。来到洛阳乔大叔家，他要士安随他学医，作为对他的“惩罚”，士安自是喜不自胜（淳于恒和玉澧完美结局条件3）。

●伙伴事件：淳于恒④－回心转意

开放时间：完成事件“阴墓鬼魅”后。

前往洛阳后段的狗子家，淳于恒出人意料的为狗子娘开了一付药方，得到一颗木头珠子。暮云一时不能适应他的转变，淳于恒扔下一句“我高兴！”便走。淳于恒的伙伴事件至此完结（淳于恒和玉澧完美结局条件4）。

●伙伴事件：玉澧②－无心之过

开放时间：完成事件“为祸江泽”后。

李道长对玉澧语带责怪，原来他俩早就相识了。玉澧作出的一些冒实的举动，往往会造成不良后果，这回李道长让她去修复破坏的石阵。拿到符石后前往子午谷，在存档点附近的地方找到石阵修好。回来找道长谈话，暮云本打算将玉澧这块烫手山芋留在道长身边，怎奈道长说她和大伙有段无法割舍的机缘。

●伙伴事件：玉澧③－鱼仙与神医

开放时间：完成淳于恒事件“阴墓鬼魅”～玉澧事件“荒村之变”前。

在洛阳客栈内，玉澧在等候淳于恒发病，一边还唧喳吵个不休。此事件共可触发四次，每次的对话都不一样，最后一向严肃的淳于恒终于被她逗得微微一笑（淳于恒和玉澧完美结局条件5）。

●伙伴事件：玉澧④－鱼仙恩泽①

开放时间：完成事件“无心之过”；玉澧在队伍中。


玉澧每天守在淳于恒身边等着他发病

在斜谷口看到戚氏和豕人，原来是玉澧把她相公变成豕人的，只因她在口角时骂他句“嫁给一只猪也好过嫁给你”。解决麻烦后，得到蟠桃（淳于恒和玉澧完美结局条件6）。

●伙伴事件：玉澧⑤－鱼仙恩泽②

开放时间：完成事件“无心之过”；玉澧在队伍中。

在洛阳后段和丁春说话，得知他娘有失眠的毛病，玉澧给他娘施了安眠咒，却始终不见醒来，玉澧只好给他只铃铛用来唤醒他娘。离开洛阳重新进入后段，得知丁春的娘终于醒来，得到破元仙露（淳于恒和玉澧完美结局条件7）。

●伙伴事件：玉澧⑥－鱼仙恩泽③

开放时间：完成事件“无心之过”；玉澧在队伍中。

在南阳渡口和柳生对话，原来玉澧听柳生说“这真迹有两份就好了”，就把人家的名画真迹给一分为二了。离开渡口重新进入，再找柳生谈话，得到活骨灵药。（淳于恒和玉澧完美结局条件8）。



●伙伴事件：娄桑⑤－一雪沉冤

开放时间：前往褒斜谷后～回到洛阳前。

在长安街道遇到刁褚和裘暖，他们都认为青冥道人是被冤枉的，暮云等人也觉得该调查一下。和街上卖伞扇的小贩大王小王说话，得知客栈的小二舒秦有些异样，到客栈找掌柜交谈，更觉得那小二有些蹊跷。来到斜谷口，见刁褚和裘暖正要质问秦舒，将这个真正的纵火犯缉拿归案。


替祝老爷调查小金毛事件

●支线任务：改良提花机

开放时间：前往褒斜谷后。

长安街道的德衡唉声叹气，对话时他会提出几道问题：

1.提花机上的综是什么？

答：①交织经纬纱的装置。

2.提花机上的蹑是什么？

答：③踏板。

如果回答错误则德衡会消失，回答正确进入下一题：

3.综与蹑该如何配置？

答：①一蹑三综，得跌打伤药。

②二蹑一综，得沉胜衣。

③五蹑一综，得跌打伤药。

●支线任务：为富不仁

开放时间：前往褒斜谷后～前往祁山堡找柏乔之前。

在长安民宅里，祝老爷要柴老伯为他的金毛狗偿命还

钱，选择“再去将事情问清楚”。到街上找祝老爷谈话，询问最后一次看到小金毛的地点，得知小金毛是阿丁照料的。在街上找阿丁谈话，得知小少爷曾带小金毛外出过。前往客栈找小少爷谈话，得知小金毛是在客栈里跑去的。再和客栈里的秦大婶说话，得知小金毛跟着收馊水的人跑了。和客栈外的老拾交谈，他说祝老爷把小金毛带走了。再到街上找花婶求证，得知小金毛在柴老伯家附近不见了。搜索柴老伯家门外的木材处，得到碎布料。找街上的布商谈话，得知祝老爷买过这种布。调查完毕，回去与祝老爷和柴老伯进行对质，开始选择“③最后在哪见到的小金毛？”；见过祝老爷的是？选“①收馊水的”；带回家？但是…选“②阿丁说……”；该怎么作？选“①拿出布料”，得到九天算尺。如果最后选恳求或斥骂祝老爷，则只能得到返魂香。



打败大魑魅可拿到《化龙转生记》

●支线任务：王婆的烦恼

开放时间：调查鱼妖事件后。

斜谷口客店的洗碗工王婆，满脸郁色的拜托暮云帮忙买把伞。前往长安找大王买伞，回来交给王婆，得到金创药。再次和王婆说话，答应替她买把凉扇。前往长安找小王买凉扇，回来交给王婆，得到轮回盘。原来大王小王是她的儿子，怕他们生意不好才这么做，可怜天下父母心啊！

●支线任务：黄耆老道的野心②

开放时间：调查鱼妖事件后～到祁山堡之前；曾完成“黄耆老道的野心①”。

在斜谷口再遇黄耆老道，他说要痛改前非，态度变得极为热心，提供妖怪回收业务。至少交一回，才能开启后续事件。

先到斜谷道确认情势，并未发现蜀军的踪迹，走到斜谷口的末端遇到一只阻路的泥童王，战斗开始它会召唤出20只小泥童陆续登场。泥童王大部分时间采取防御策略，但这些小泥童会群体中毒技能，是此战的最大威胁，用打前排的群攻招式首先清理掉，再解决后面的泥童王。

前面的栈道已被修复，于是大家进入褒斜谷调查。在他们的身后，红衣少女磐儿在空中浮现，暗中跟随着。之前曾接过支线“化龙转生”的话，在褒斜谷里能见到大小魑魅。往前进到洞穴廊道遇到一群蜀兵斥候，这些家伙都是Boss级别的，用变幻和封印来锁住他们是不错的策略，否则就用前列群攻来慢慢磨。解决掉他们后，大家认为不宜继续前进，返回长安等候曹侍中。



天真无邪的玉澧总是好心办坏事儿

【褒斜谷】道具收集

土地神符、平安符、蜂王露、金创药；『洞穴廊道』白玉琼浆、神秘果、950钱、破元仙露。

●支线任务：华胥梦天①

开放时间：在洞穴廊道遇到蜀兵后，再进廊道触发。

在洞穴廊道里遇到落难的男子，对话中他很不耐烦，选择“继续关心”，男子拿出一株灵犀绛草来确认暮云一行的身份，结果绛草说他们是邪恶之徒，男子吓得转身跑掉了。到洞穴深处找到那男子，他说灵犀绛草可以读出人的内心，凡事都要问询它的意见。久悠识破那株花的身份，原来是只芙蕖精，打败她后，得知那男子害她离乡背井，不能修成仙果，因此她才会如此的惩罚他。得悉原委后，男子深感愧疚，决定带着她寻找继续修行之所，临行前送给众人龙帆，并掉落了半块玉珮。



如果满足条件，李道长会将玉鲤修复，玉澧再次回到大家的身边

●伙伴事件：玉澧⑥－荒村之变

注意，此任务全程将淳于恒置于战斗位置，才能可能达成淳于恒和玉澧的完美结局。

在箕谷村和郭伯谈话，原来玉澧曾为村庄治过水患，造成天候异变，村庄里缺水少粮，村民们生活困顿艰难。前往褒斜谷的洞穴廊道调查原先布下的石阵，发现阵法已经毁坏了。这时鱼妖出现，原来它在汉水被打伤后，跑到这里利用石阵疗伤，造成小村恶变。打败了鱼妖，鱼妖朝众人发动全力的一击，玉澧迎上前登时被它击中，原来她非妖非人也不是仙，而是一块鲤鱼玉珮，她让淳于恒永远把自己带在身边，避凶趋吉，或许她所等待的归宿就是在于此吧（淳于恒和玉澧完美结局条件9）。

拿到玉鲤后，前往长安找李道长帮忙。原来玉鲤曾是他修道前的配饰，他询问是否要修复玉鲤，回答“是”（淳于恒和玉澧完美结局条件10）。

找到破元仙露、活骨灵药和蟠桃交给道长（淳于恒和玉澧完美结局条件11）。

道长将玉鲤修复，玉澧又回到了大家的身边，道长送给一张玄天护符（淳于恒专用，生命上限＋300，正好弥补他血量的不足）。如果选择“考虑一下”，则拿不到奖励。此为淳于恒和玉澧的完美结局，至此玉澧的伙伴事件完结。

（待续）

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN™

极度恐慌2——重生

良品	总评 7.5	
制作	Monolith	
发行	Warner Bros.	
类型	第一人称射击	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		7.8
上手精通 Difficulty		8.0
画面 Graphics		8.8
音效 Sound		8.5
创新 Athletics		5.0
剧情 Story		7.0

■辽宁　小翠阿姨

为什么要玩这款游戏

阿尔玛的次子帕克斯特（Paxton Fettel）被他的大哥杀死后，他的灵魂被母亲阿尔玛（Alma）牢牢控制着，因此他急迫的寻找肉体宿主来获得新生。这部资料片的剧情发生在一代故事的大爆炸之后，是围绕复制人士兵F813展开的。帕克斯特通过精神联系激发了F813的超自然能力，并一步步引导他前往里世界的幽禁地来解放自己。当然，F813对其中的缘由和情形是茫然无知的，他只是被一个神秘男性的声音诱导着、行动着……

作为《极度恐慌2——起源计划》的资料片，本作的五个关卡短小精悍。剧情虽然高潮迭起，却没有任何收集元素，也无额外的创新成份。与前作相比较，紧张和恐惧感略显不足。不过，资料片的剧情对前作起到了很好的补充作用，“重生”意味着新的开始，我们能从这部资料片里看到黑暗力量的崛起，续集的到来就自然而然成了没有什么悬念的事情了。

帕克斯特：“崩塌的楼宇，破败的城区，这死亡和毁灭的末日景象曾在我的梦中无数次出现。在猩红的天地之间，在血与火的交织中，随处可见母亲的身影，是她幽禁了我。我知道，觉醒的时候快到了！而那个人，就是我重生的希望……”

F.E.A.R.2 REBORN 第一幕 复制人（Replica）

我是F813，一名复制人士兵。此行的任务是驾乘一具精英动力机甲（EPA）执行空降任务，前去保护西格玛前线指挥所免遭ATC军队的袭击。

“所有机甲单位注意，目标区域的情况比较复杂，须谨慎行事，消灭敌兵后往集结点会合！”指挥官说道。“明白，长官！”做完最后的整备，我和战友们的机甲被弹射出舱外，机体在空气的摩擦中散发着炽烈的火光，流星般破空飞坠。

在穿破一座摩天大楼后，我所驾乘的机甲安全着陆，这里是一片建筑工地，撞击的沉闷声惊动了附近的敌兵，只见前面人影晃动，敌兵慌乱地

操作键位

移动：W、S、A、D	使用：E	子弹时间：Ctrl
跳跃：空格	手电：F	热像镜：V
快跑：Alt	填弹：R	瞄准：Shift
下蹲：C	手雷/导弹：G	中央视角：End
开火：鼠标左键	切换武器：鼠标滑轮/1～4	视角朝上：方向键↑
格斗：鼠标右键	切换手雷：X/5～8	视角朝下：方向键↓
切换射击模式：B	药包：Z	任务：Tab

朝我射击。

收到指挥官的通讯："813，有直升机朝你处飞去，要小心。"我操纵机甲双臂的机关炮朝敌人扫射，如同摧枯拉朽一般，不费吹灰之力，空中出现的武装直升机也在导弹（G）的轰炸下纷纷坠落。穿行到另一边解决掉敌军增援的火箭兵和直升机后，跳落下层遭遇更多的敌兵，切换到热像镜模式（V），敌人出没的位置一目了然。

穿过屋子来到另一边的天台，轰掉空中的直升机和四周涌现的敌兵，那些有绿色光束的火箭兵威胁较大，必须优先解决他们。踏上木桥时发生断裂，摔下来的机甲在濒危状态启动修复程序。跳出机甲（E）和出现的敌兵战斗，保护维护中的机甲，等修复完成后返回机甲，继续往前战斗。



F813驾乘机甲空降到工地，与埋伏的ATC军队展开激战

跳落至一座大厅，清理敌人后发现无法使用机甲继续行进，只好放弃机甲徒步前行。跑上空中的天桥时遭到战斗机的轰击，尘沙顿时弥漫了双眼。跑过天桥跳进屋子里，爬过通风道跳落走廊，在这里和其他队员会合。

本关成就获得方法

步兵：不乘机甲走完本关地图。

防空兵：击落全部三架直升机。

F.E.A.R.2 REBORN 第二幕 接触（Contact）

"在防线范围内侦测到好几队敌人正突入进来。"频道里的队长说道。在咖啡厅清除几名敌兵，跟随队友来到一条走廊，射杀从电梯和走廊末端涌现的敌人，仔细搜索装修中的办公室。埋伏的敌兵节节退散，一边还不断地咒骂着："XX的，到底来了多少复制人！？"在解决掉十余名敌兵后，由楼梯跑上去和另外两名队友会合，跳过窗户落身一座大厅，这里便是复制人的指挥所了。

"报告长官，813已经到达指挥所，请指示！"队长向指挥官请示。"收到，立刻展开清剿行动……"指挥官回道。这时通信发生干扰故障，我连忙跑到控制台前调查通讯线路，不料发生了匪夷所思的事情，自己恍惚中掉进了攀爬着藤蔓的异度空间，身周出现很多鬼魅般的身影朝我攻袭。



在异度空间里使用时间减缓能力和一群幽灵战士展开激战

我跑到屋角的柱子后藏身，向总部联络："报告总部，我现在不知道身在哪里，和队长失去了联系，受到身份不明者的袭击。"频道里没有得到任何的应答，我只好振作精神解决面前的悍敌。为了捕捉周遭那些疾如闪电的身影，我发动脚力进入一种超能精神状态（Ctrl），时间的流逝变得异常缓慢，敌人的动作也清晰可辨，如此很容易将出现的敌人消灭。

"你现在明白了吧，你和别人是不同的。"在前方出现一道徘徊的身影，沉声对我说道："现在你的战友已经不重要了，他们被你变成了幽灵。你要做的事情，就是放我出来。"我感觉到他的声音有些熟悉，有着无比的亲切感和控制力。他的话音甫落，我发现自己站在刚才的控制台前，身周横七竖八地倒着战友的尸体，其余的队友一起朝我开枪射击，并向总部汇报："总部，F813朝我们发动了攻击，很多人都死在他的枪下。"

方才我开枪杀死了队友？现在已经无从细想和申辩，只有听从那个神秘声音的指令血战到底。指挥官对现在的状况显然难以置信，朝我喊道："813回答！"我没有理会他，提枪迅速清掉大厅里的复制人士兵，指挥官歇斯底里的大声喊道："所有单位注意，F813已叛变，格杀勿论。重复一遍，对813格杀勿论！"

我进到电梯降落下去，途中看到那个男子的身影对我说："放我出来……"电梯停止，我开枪朝外面的复制人士兵开火，不想一个家伙发射火箭弹将电梯炸落下去……

F.E.A.R.2 REBORN 第三幕 逃亡（Escape）

我从昏迷中醒来，耳边那个神秘男子的声音说道："快点起来，他们会找到你的。"频道里传来指挥官和士兵们的通讯："你确定F813死了吗？""还不确定，我们正往下面搜索。"

电梯里闪动着微弱的火光，房间内尘烟弥漫昏黑一片，这时发现我身上的枪已经掉了，打开手电筒（F）摸索前行。进入旁边的走廊里，打碎玻璃进到大厅，看到士兵们正在下层的房间里搜寻着。我果断地跳下去击倒一名士兵抢到突击步枪，躲躲闪闪地逐个清除区域内的复制人士兵。

由角落的木板堆跳落到下层，这里的高处埋伏有狙击手，不能暴露于他的视野，于是躲到角落里等上层的三名士兵跳下来再击毙他们。往前跳落到下层正在装修的走廊通道，这里是一片木板结构的迷宫，几名持有射钉枪的重甲兵朝我围袭过来，以我手上的武器是不能和他们硬拼的，好在他们行动迟缓，再利用刚获取的时间减缓能力，和他们玩起了躲



恼怒的阿尔玛朝F813走来

猫猫游戏，最后由他们撞开的通路跑出去，摆脱他们继续往下跳。

这里是一幢遭到暴力拆迁的大楼，脚下是深达十几层的空间，我的行动必须小心翼翼，否则一失足便会摔个粉身碎骨。利用横担的楼板和窗户层层跳下去，途中恍惚听到那神秘男人的声音：“你已经很接近了，我会给你带路……”当我跳到大楼的某层穿过墙洞时，我在那个空间看到神秘男子飘忽的身影，他说：“也许你能感觉得到，会有一些诡异的事件要发生了……”

来到一间屋子，我从桌上拿到几枚手雷，打开房门看到外面的停车场孤零零地站着一个红衣小女孩，她赤着一双沾染血迹的脚，披散的黑发露出惨白的脸庞。那女孩朝我蹒跚走来并轻轻地挥手，身后的一辆汽车便凌空横扫了过来。我连忙后退躲闪，乖乖，差点被它砸中。女孩的身影一闪即没，她是谁？为何她如此的恼怒和暴力？

本关成就获取方法：

躲猫猫：不杀重甲兵逃生。
微型复制人士兵：在跳楼的途中找到电视机，将主题歌的声音开大。



操纵公路上的炮塔朝敌兵疯狂轰炸

F.E.A.R.2 REBORN 第四幕 引导（Guidance）

离开房间沿着停车场前行，硕大的老鼠不时跑来蹿去。这里显然发生过惨烈的战斗，有的复制人士兵的尸体挂在围栏上，有的成群成堆炸得血肉模糊，惨不忍睹。走到停车场的末端，一只猿猴般的变异生物跃过几辆汽车逃走，把我吓了一跳。推开右边围栏的门，在里面找到一口竖井，沿着梯子缓缓爬下。

进到地下管道，往前看到复制人士兵被变异生物敏捷的格杀了。跳下去将不断跑出生物的舱门关掉，这片区域共有五道门，途中顺道解决掉那些动作迅疾的生物。来到一片水渠，水中冒出一群怨念僵尸来，它们近身会发动致盲的耀眼白光，因此必须小心地和它们保持距离，用突击步枪来狙头射杀。

穿过管道来到另一边的蓄水大厅，在各层共有四道舱门，尝试将它们全部关闭。由中层的铁门来到锅炉房，前面的铁门缓缓开启，小女孩的身影再度出现，随后两名动作迅敏的隐形兵冲了进来。我进入子弹时间状态捕捉他们的身影，开枪击毙。由一侧的小门到走廊，在仓库里补给弹药，由走廊末端的楼梯上去，这时空中传来那男子的一阵笑声：“呵呵，差不多是时候了……”

来到户外的公路上，这里遍布大量的重装兵。首先解决掉近前的重装兵抢到狙击枪，然后蹲在一角清除出现的复制人士兵。在右边的天桥上埋伏有狙击手，重点清除。往前走还会遇到一批，后退清掉。

往前跑过弹坑，绕过一辆公交车找到一座炮塔，先拿右边的护甲和药包，然后操纵炮塔投入战斗。大群复制人士兵蜂拥而来，重点轰掉躲在建筑物内几扇窗户里的狙击手，其次是站在两侧墙头的机甲兵。清完敌人，由右侧的门进入走廊。

进到大厅遇到四名动作迅猛的隐形兵，换上霰弹枪等他们近身轰杀。走到滚梯附近看到有只机甲兵坠落下来，迅速往二层平台跳下去，在贩售机前拾取火箭筒，轰他几弹，再跳落到底层从桌上拿激光枪，一番扫射将他射爆。

从大厅来到户外，在这里遇到复制士兵的伏击，换上狙击枪清掉远处的狙击手，再沿着左边的房间绕过去，清掉附近的士兵。在废墟的中央有一只机甲兵逡巡防守，用激光枪将他爆掉，或者冲到对面抢到火箭筒来轰。而后沿顺时针方向绕过去，射杀四名索降的士兵，由弹坑跳到地底的隧道。


帕克斯特的灵魂与F813合体

本关成就获取方法

关门打狗：关闭全部九个水道舱门。
间接伤害：打爆汽车炸死一名敌人。
体重超标：在敌人索降到地面之前全部杀死。
绝技：在30秒内摧毁一只动力机甲。

F.E.A.R.2 REBORN 第五幕 重生（Reborn）

穿过隧道来到城市废墟，看到无数的精神力指挥官朝一起汇集，我也跟随潮流走了过去，空中传来神秘男子的声音：“你已经接近终点了，不要害怕你所面对的东西。”随着话音，我发觉自己被传送到异度空间里，不远处的走廊上出现那女孩的身影，当我走近时会被她轻轻地推出来，置身在一座大殿的废墟上。

身边浮现出大量士兵的身影，在时间减缓的精神力状态下，对付他们是绰绰有余的。将那些家伙清除后，男子说道：“是时候了，我能够感觉到你。”我跑到废墟的末端走廊，打开铁门在密室里见到那个男子，他说：“快站到我的面前来，让我清楚地看到你，梦里经常见到这一刻，我的兄弟。”他的手拍上我的肩膀，他的身体慢慢地在我面前消融，我感觉到一股新鲜雄浑的力量贯注全身，喉咙里莫名发出那个熟悉的声音，说道：“我……重生了……呵呵……”P



《亡命徒——蓝与灰》游戏技巧

Swashbucklers: Blue VS Grey

■内蒙古 莽月飘零

1.海战技巧

海战初期比较难，中期和后期稍好一些。初期玩家只有一条破船，开始不要硬扛，找一些小帆船，以及战斗难度简单的船来抢，又练操作又增加经验。操作熟练以后就可以尝试着对难度为一般的运输货船来抢，但需要注意战前必须要把船的三项属性补满，水手去酒馆里招募，补耐久度要去船厂修理。当抢下货船之后再去抢蒸汽船，循序渐进，后面的护卫舰也要一个一个的抢。跳级抢船并非不可，但会非常的难，而且浪费时间，所以综合来看并不划算。当抢到蒸汽船之后要立刻将它的等级升起来，速度、装甲度都升高，购买武器装备把船好好的武装起来，这样的蒸汽船对于抢难度为简单和一般的船来说轻而易举，而对于困难的船来说还是有难度的，需要熟练的战斗技巧。当抢到帆船以后也要尽快升级并配备上诸如加特林机枪之类的武器，抢到护卫舰则要立刻配备上火箭炮。

在实际战斗中无论是在哪一时期，遵循以下战法都可以让海战事半功倍。首先需要将船的性能全部升满，获得舰船的最强战力是海战胜利的前提保障。进入海战后依照自身船的速度、性能来选择挡速，一般全速即可。海战开始时你与敌人的距离是很远的，不要急于靠近敌船，而是先向与敌人航行方向相反的方向行进，要让敌人追你而不是你追敌人。当敌人尾随而来时，需要操纵船走之字形，侧弦时根据敌船的位置打提前量来炮轰敌船，然后再直线航行等待火炮的冷却。期间要注意敌人的炮击，可来回切换不同的炮位开冷却时间来打击敌船，利用左Shift的加速来躲避敌人的炮火。由于距离很远，很容易躲避成功，但注意不要超过限度弄坏引擎，如此反复直至击沉敌船。这样放风筝的打法在海战中屡试不爽，操作好了在敌强我弱的情况下也可以把敌人活活耗死，但前提是你的速度比敌人高，敌人追不上你，并且敌我实力相差不能过于悬殊，不然还是会被打得很惨。



护卫舰很猛很强大，尤其是配备了臼炮、火箭发射器等装备



加强武器的弹药必买，虽然较贵，但可以相对节省时间和修理费

当敌船靠近你时可以登陆敌舰，这时利用加速和急转弯近身，然后登陆到敌船上，登上后就是三连战加对决。三连战简单，完全依赖于船长的属性，如果打不过那就是打不过，只能重新读档升级后再来。船长对决中值得注意的就是不要着急，当对方攻击时你就防御，当对方的行动槽空了以后你再进攻。抢攻只有在敌人特殊技发动前和发动后才有效，其余时候都会被敌人打到。选择适当时机利用上击和下击技能让战斗的效率升上去，只要不急功近利就能轻松获胜。胜利后先抢货物，然后拍卖。也可以把敌船打沉，击沉敌船无法得到金钱和货物，但经验值会增加很多，可按照当前的需要来选择是获得经验值还是获得金钱。

2.赚钱经验

做任务、倒卖货物和抢船都可以赚到钱，不过最佳的方法是在初期打拳击挣钱，打拳击和海战对决适用一样的法则，不赘述。到了中期就靠抢船和贩卖货物发财，需要注意的是在抢船后要先把船上的货物拿走然后再把船拍卖。在贩卖货物时要先查询当地需要什么，卖给当地所需的物资时获利最大，也最挣钱。总之到了中期之后赚钱的最佳途径就是在倒卖货物的路上伺机抢劫难度为简单的船，抢到后先拿走货物再顺手把船拍卖了。抢来的货物需要预留船舱空间，出航前就要考虑好。



打拳击是游戏初期简单易行的赚钱手段

3.人物和船只的升级

人物升级有技能卡片和人物属性两种，每一级各增加一个点数。学习到特殊技能会相应增加自身属性，所以技能卡片要优先学习这类技能。其次是战斗属性加成技能和海战属性加成技能，而像增加掠夺货物量这类经济型技能则没太大必要，一方面增加得不多，另一方面大多数时候你没有更多的船舱空间来装货，赚钱还不如抢船来得快，所以不建议拿取这种类型的技能卡片。

由于增加人物属性（例如生命值）的技能在游戏中后期才能学到，所以在游戏初期应优先提升人物和船舰的战斗力。在人物方面要提升剑术和防御属性，而对于枪术来说，在实战中并不好用，并且枪也不是主战武器，只能起到辅助作用，所以不建议提升枪属性。此外还需要练习一下主动技能的使用技巧，比如躲避，有时躲避并不只用来躲避，也可以用来进攻和快速移位，而跳砍技能练好了一下可以秒杀掉三个敌人，是非常常用且实用的技能。

关于背包空间的升级，笔者个人

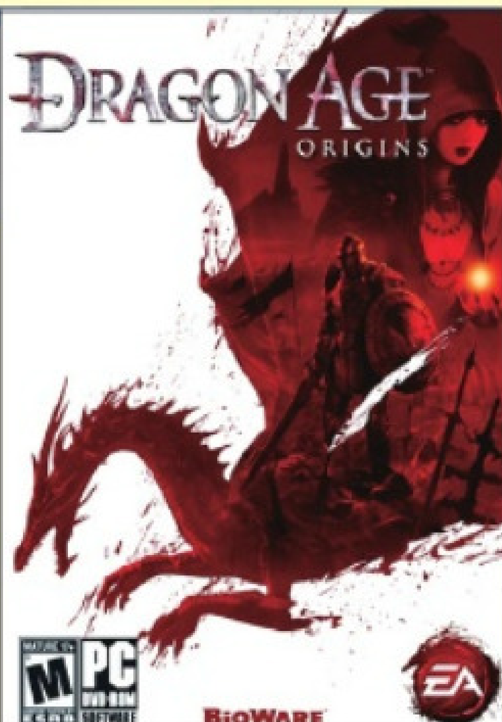


对决时不要急躁，按部就班屡战屡胜

认为并没有太大的必要，等级上去了一切都是纸老虎，所以对于背包来说大可根据个人喜好来选择是否要花大价钱来升级空间。此外建议背包里不要全放子弹，到后期低等级的枪击技能在战斗中基本被淘汰，可多放一些补血的道具，说不定什么时候你做任务时就会遇到一个很强的Boss，那时候满兜子子弹而无一补血道具，才是真正的人间悲剧呢。

秘技屋

秘技 龙世纪——起源



本作描述了一段赤裸裸的黑暗英雄传奇，透过黑暗且成熟的故事情节与游戏内容，在展现出传统角色扮演游戏精神和风貌的同时，还导入了创新、多变的战斗系统。此外，游戏的自由度也相当高，玩家可以自由选择结盟或敌对的对象，并透过他们做出的选择以及展现实力的方式，改变世界的面貌（详情请参见本刊三月中旬刊的《龙世纪》全攻略、全分析专题）。

如果想在游戏中开启秘技功能，需先找到游戏安装目录Dragon age/bin_ship/下的daorigins.exe，对其右键点击发送桌面快捷方式后，为此快捷方式添加参数-enabledeveloperconsole，而后点此快捷方式进入游戏，在游戏中按下.键后即可开启控制台输入以下代码获得相应的秘技功能（按下.键后可再按一下某个游戏功能键，如果发现失效即表明现已处于游戏控制台开启状态下了）。此外，如果想更改开启控制台的按键，可使用文本编辑工具打开My Documents\BioWare\Dragon Age\Settings\下的keybindings.ini，将其中指令行OpenConsole_0=Keyboard::Button_X中的取值改成一个在游戏中没有被用到的按键即可。

runscript addxp 数字：增加指定的经验点数

runscript addability 数字：增加属性点数，数字取值在33～90 065之间

runscript addtalent X：增加进阶职业和对应技能（可同时把3个基础职业和12个进阶职业同时加在主角身上，但某些职业不会出现技能——例如战士和盗贼的技能可以融合，但法师的不行，而职业属性奖励会叠加），X为对应职业的代码，具体如下：

4012=秘法斗士（Arcane Warrior）
4013=捍卫者（Champion）
4014=刺客（Assassin）
4015=诗人（Bard）
4016=野蛮人（Berserker）
4017=血法师（Blood Mage）
4018=变形者（Shapeshifter）
4019=掠夺者（Reaver）
4020=盗贼（Rogue）
4021=圣殿骑士（Templar）
4022=战士（Warrior）
4023=法师（Mage）
4025=精神医者（Spirit Healer）
4029=游侠（Ranger）
4030=角斗士（Duelist）
4033=石头人（Shale）
4034＝战狗（War Dog）

runscript removetalent X：移除进阶职业

runscript zz_money 数字：增加指定数量的铜币

runscript zz_addparty NPC名：直接把指定的NPC加为队友

runscript zz_dropparty：移除全部队友

runscript zz_talk_nearest：与最近的NPC对话

runscript zz_pre_strategy：将玩家和队友传送到Ostagar的Duncan's fire处

runscript zz_pre_demo2：将玩家和队友传送到Ostagar

runscript zz_givearmor：一套龙骨甲

runscript zz_party_addgifts：队友礼物

runscript zz_jump_around：传送到当前地图的任意位置

runscript zz_reveal_map：清除地图迷雾

runscript zz_addapproval X YY：增加同伴好感度，X是同伴代码，YY是好感度值，同伴代码如下：

1=Alistair	6=Sten
2=War dog	7=Zevran
3=Morrigan	8=Oghren
4=Wynne	9=Leliana
5=Shale	11=自己

runscript ai off：关闭电脑AI

runscript ai on：开启电脑AI

runscript ai abilities 0或1：切换被感知的敌人是否使用特殊能力

runscript pc_immortal：不死

runscript selectparty：组队选择

runscript chargen：原画面

runscript killallhostiles：杀死全部敌人

runscript healplayer：治疗玩家或队友

runscript bowlingforferelden：将敌人击退并在你周围形成一个盾

runscript wizard：将职业变为level 2的法师

runscript rogue：将职业变为level 2盗贼

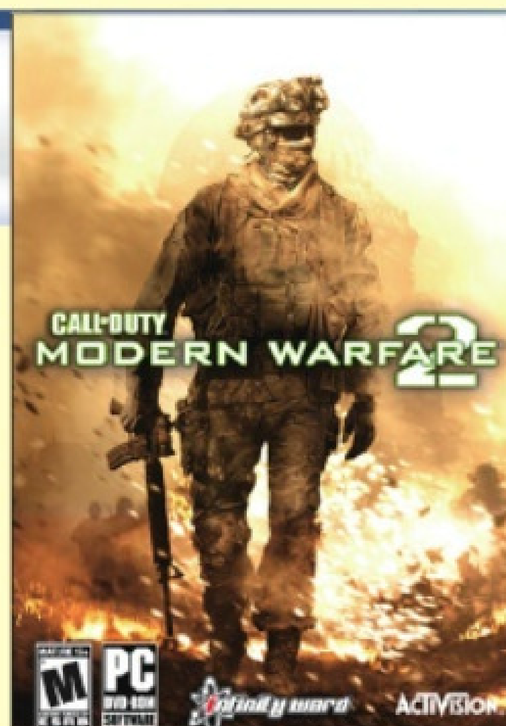
runscript warrior：将职业变为level 2的战士

runscript cheater：全部成就

runscript injury remparty：移除队伍所有伤害

runscript injury remall：移除自己所有伤害

秘技 使命召唤——现代战争2



作为第一人称射击游戏的杰出典范，本作延续了前作《使命召唤——现代战争》的故事。在开启秘技功能前，使用文本编辑工具打开游戏安装目录中players/下的config.cfg，在文本末尾添加以下命令行：

seta thereisacow "1337"

然后，你就可以继续添加命令行将以下秘技指令绑定到指定的按键上（注意要使用未被游戏功能占用的按键）。例如：bind o "god"将无敌功能绑定在o键上，保存后右键点击文件属性，将文件属性改为只读。而后进入游戏，在游戏中按下o键即可开启无敌模式。具体秘技指令如下：

god：切换无敌模式

notarget：不会被敌人看到

noclip：穿墙模式

give ammo：获得弹药

林晓：有些记忆，不倾诉就会忘记，不写出来就会沉寂；而以文字在天地间寻求知音者的努力，又往往微薄无力。但我们还是会倾诉，用笔用符号用声音，哪怕在时光的流转中有一丝丝回应，我们亦心满意足，再无遗憾。





游戏剧场

陪伴

■山东 唯夜名雪

又是一年雪降时。

曾经有人问我，和I到底是什么关系。我不知如何回答。她也是。算是彼此唯一能依靠的人，但是绝非恋人那般的甜蜜，也没有知己那般的谙熟，更并非兄妹般的亲切。于是，我只能回答，陪伴关系。

这个陪伴关系，对于高三生的我来说，算得上奢侈了。时间在这个特定的年月，显得如此扭曲。就像是延伸到某个未知领域的通道，中间漫长而没有光芒，所有的高三考生都在这之间摸索着前进。我也只是其中一个，无法例外。而她只是高一，学习轻松，却叛逆自我。

我之所以能和她相遇，是因为《洛奇》，一个初现时声势浩大，最终却默默无闻的网络游戏。

遇见I时，是凌晨2点。夜晚的寂静笼盖了所有躁动。只有笔记本的荧光冲开一片暗淡的光明。我抱着它，对着电脑前的人物，恍然若失。忽然记起了雪，那个曾经我最喜欢的女孩子——太过年轻的情感，经受不住越来越多的压力和诱惑，终于在两年前的冬天，她对我说了再见。她的世界出现了更为优秀的一个他，我变成了陌生人。

之前，雪一直陪我玩《洛奇》。我们总是相伴而行，村外的草坪可以作证，村里的猫猫狗狗们也可以作证，就连海风和城墙也可以作证。我给她写谱子，她抱着琴便开始演奏，经常是围了一圈的陌生面孔，生起了篝火，火光映得所有人脸上多了许多温馨。生活便在这种淡然而平稳的状况下进行。或许正是如此，安逸的时间一长，我才会那么早地料定，我们一定会一起走过地老天荒。然而那时我们才是高一的孩子，世界的概念大多仅限于课本里的描述与推断，心中的那一方天地总是理想而浪漫的住所。所以，当她的男友出现的时候，我猝不及防。而她离开后，我才后知后觉。

于是，《洛奇》便成为我和雪最后的纪念。分开后我便尘封了账号。直至高三的这个寒假，我百无聊赖地重新下载了游戏，回到了曾最熟悉的地方。

初始的画面，是安静的村庄。溪流贯穿整个小村，广场上行人稀疏，偶有骏马飞驰而过，也只是空余一路尘烟。我的人物静立在广场中央，几年前最后一眼的印象已经模糊，眼前的景色只是空冷。

就像这时的我。面对着数不完的题目和试卷，陪伴我的，只有冒着暖烟的咖啡，和时有时无的淡蓝月光。没有人陪伴，伸手触及到的，只是一个个充满戒备的视线。我在游戏里慢慢地走来走去，走过了一个个黑夜白天。游戏里一天即为现实的半小时，所以也并不长久。只是当画面里，那盏盏路灯的暗黄色透彻了黑夜时，我的确还是想起了雪。她现在，应该还好吧？经历了唯一一次感情的变迁后，至今和她还保持着联络。

只是，忽然想起，她说过，他第一次叫她老婆时，她很不适应，总觉得这应该是我对她的称呼……她说，等我大学后可以再把她追回来……

这时遇见了I，说要我带她去低拉。

我欣然应允，然后双双堆尸过关。她没有笑我，依旧说谢谢。看到屏幕上她傻傻的样子，和破烂的衣服，我觉得这个人很有意思。一个总喜欢把“我”说成“咱”的女生，是我对她的最深印象。不知不觉中，心底少了份悲凉，随着画面显示到了敦巴伦，人影忽然间多起来，热闹的市场浮现出来，喧嚣取代了凄冷。

I说，这个游戏，玩的就是个悠闲。

我说，对，所以我们凌晨2点的时候，还在线上乱逛。

实际上，《洛奇》的最大特点是战斗的时间可以近乎没有。许多人一天呆在《洛奇》里都不会碰怪物一下，大多时间都是穿着漂亮的衣服，坐在人来人往的街道旁，在日出月现之间，和朋友随意闲谈。所以，这里更倾向于演变成浓缩的社会，除了不需要朝九晚五的工作，人际和财富、地位及实力，都在这儿体现得淋漓尽致。每天都有争执和吵闹，每天也有不同故事。文字是唯一的传递工具，还有机械的动作及不甚精致的画面，这一切组成了这第二社会般的世界。所以，逃避现实，深夜凌晨还在这里的人，一定有着相似的心境或执念。

我问I，你为什么不睡。

她说，饿。

I的主职业是模特，副职业才是某名校的高一学生。这是不久之后我知道的真相。这说明了她一餐的主食经常只是一个晶莹剔透的苹果。我佩服她的毅力，羡慕她的工作——可以光鲜亮丽地出现在各种舞台之上，能汇聚各种仰视的目光，一个转身都可以变成浓墨重彩的艳笔，让人倾心。她却说，模特很无聊，所以才在空闲的时候写歌、唱歌、玩游戏。

而我呢，普通的高三生，成绩不赖，劲头不足，时间不多，玩心不小。一个人住，没人管的生活过得非常随意。阳光透不过深蓝色的棉布窗帘，灰尘也不会盖住地面，咖啡杯经常装满着速溶咖啡，本本一直在床上静等着夜的到临，我每晚必然陪着它一直到凌晨2点以后。生活过得懒散随意，却并不轻松。我还活在雪的阴影之中，也活在父母的期望之中。我一直认为，自己不过是一个失败的产物，没有毅力，空有想法，靠着聪明而要赖任性，等真正失去之后才懂得自己的一无是处，依赖的文字却不被认可。

遇见I的时候，我正在为新写的一篇小说发愁。凌晨的月光并不明亮，脑中充满着烦躁。她跟我说，写不出来的时候就去玩，就像她写不出歌的时候，有时就会去跳舞一样。所以我带她去低拉虐怪，或者说被虐。当准备退出游戏的时候，她忽然问我，是不是失恋了。

我说，是。虽然我心想，已经事隔两年了。

她说，怪不得你高三了还2点不睡觉。

我说，我是国家级夜猫子，不睡觉是因为惯性。

记得第一次熬夜的时候，雪刚跟我说完那句："谢谢我曾经的爱。"

我看着屏幕里人们歌舞欢笑，看着QQ上灰暗的头像，听着窗外夹着飘雪的寒风呼啸声，耳机里的旋律柔软而又充满寒意。我想，恐怕这个场景将会成为我脑中永远挥之不去的记忆——长久习惯的人忽然之间离去，只剩一人独享黑夜。然而渐渐我却习惯了这种感觉，不知为何。

这种习惯，持续2年。

两年前的某天，雪在《洛奇》里弹琴，我点着一堆篝火，坐在地上听。路人络绎不绝，从身边或缓或急走过。我和她静止在游戏里，如同时间凝滞，动作和样貌都未曾改变。如同这个世界，无论何时看去，总是一样的安详和温馨。

两年后的现在，我在游戏里茫然不知所措，准备下线的时候遇见了I。她说她饿得不能睡觉，就在玩游戏。让我带她玩。我看着她寒酸的衣着，知道她是一无所有的新人，同意了。

寒假时回到爸妈的住所。天天看到热闹的场景，感受着过节的喜庆和繁荣。这个小城市里，烟花从来是新年必不可少的装饰，漫天飞扬，飘舞不断。天空泛着红色的暖昧，看不清，也望不穿。大家族的人都聚在一起，享受着一年一次的团圆。

我捧着本本，陷在沙发的角落里。不时有亲戚过来问我高三如何，我只是微笑，把信心涂满脸，展示给人看。虽然我并不知道，未来如何，甚至有些恐惧，尤其是在失去雪之后。我刷新桌面，打开Maxthon，关掉；打开QQ，隐身，最后打开了《洛奇》。

起码，那里是我熟悉的地方。而且，有I陪我。她会用一种无谓的语气，说破我种种的想法，然后给我讲她身边那些我恐怕永远也不会经历的故事。比如，她说我任性而不自我，平时宽容大气，但是一旦不高兴就会非常孩子气。再比如，她说她在美国时，大雨中和人跳舞，录唱片，走台步的生活，和国内的无聊是如何天差地别。

我羡慕她。她拥有我所没有却很想拥有的东西：天赋，自信，敢爱敢恨，坚韧，勤奋……正是缺失这些，我才会让雪从我身边离开。

I却说，这只不过是成长而已。

于是我和I在游戏里过着没心没肺的生活。我总是零点后上线，她在线上等我，然后我们便一起无聊。在《洛奇》里的活动，最多的也就是坐在中心城的路边，在熙熙攘攘的人群里，有一句没一句地聊着。她有时在录歌，我则在写文听歌。就像寒假这时，长辈们都忙着打牌，我抱着本本陷在沙发里，开着《洛奇》，开着Word2007，看着大段大段的文字伴随在游戏画面的旁边。

忽然想起也是过年，我夹着电话，那端连着雪的声音。电脑上是曾经能写出的最温暖的文字，她说我们会一直相伴，直到最后离开这个世界。这句话的确实现了。在《洛奇》的最后的最后，她依旧陪着我。只是最后之后，我就没有碰过这个世界。直到那日被高三的无聊生活折磨够了，才又进入了这里，遇见了I。I却是因为饿，睡不着觉才下了《洛奇》来玩，向我求助，让我带她去低拉。

忽然，屋子外响起巨大的爆炸声，天空被焰火们点亮，异彩纷呈的花绽放在广阔的蓝夜中，地面上的人们欢呼雀跃，屋里的人们嬉笑着互相拜年。

我却只是陷在沙发里，茫然地看着屏幕。《洛奇》的世界并没有因为焰火的艳丽而停顿欣赏，我的目光也没有因为世界的艳丽而有些许暖意。只觉得有些画面像是重复着，温暖和失落共享这一片欢欣。

雪，我的确又是想你了。曾以为定是天长地久的那份孩子气，曾以为会相伴无需浪漫的依赖，曾以为私订终身便可拥有未来的天真，曾以为不必经历悲欢离合的自信，种种感情又复苏在这个喧嚣的时刻。连眼前一张张的笑脸都那么的谙熟，仿佛时间还在那时那刻，一切都是那么温暖，到处充满着希望，暖色调的世界充斥着祝福，空气中漂浮着不同的喜悦声音。只是，我把自己放在了一个未知的地方。

忽然无法安心。Word里空白一片，我开着《洛奇》，对I说，我出去转转。然后便穿起了衣服，淡淡向家人招呼一声后，转身出门。

高楼之上，万花齐现，各种色彩聚集在那里，我辨不清哪里才是天空本来的颜色。我呵口气，暖了暖手，继续向前走，站在了一个十字路口，没有方向。

想起当时雪给我唱的歌曲：Time After Time,and you will be mine。但是歌声结束之后，旋律里的生命，也便完结了。

耳膜内外都是轰隆隆的声音，心绪迷乱，搅乱在一起。

忽然手机响了起来，一条短信。"Highness，别纠结了，咱等你上线呢。"是I。我微微一笑，有些无助。

"等一会。"我发完后，便把手机藏在了兜里。想了想，还是转身回去吧。嘴角却渐渐牵引起了些许笑意，不知为何，不知苦乐。

那晚，亲戚们都说我看起来很乖。一个人坐在角落里，不吵闹也不到处要钱。他们很喜欢这么节俭的孩子。所以我爸妈也高兴，因为他们不用再多封红包给其他孩子了。我笑笑，说我在玩游戏，没注意。

其实我的人物一直站在《洛奇》里的一个高塔上，任风吹动衣角，黑夜与白天交替，人群穿梭在高塔之下，各种声音混杂，也只是一动不动。而旁边，是同样石化般的I。两个人，用同样姿势站在一起，画面上没有文字，只有浮云飘过，白砖红瓦。

期间她给我发短信，问我在干吗。我说，在发呆。她说，咱也是。我说，那直接在游戏里说话吧。

然后两个人站在塔顶，俯视整个世界。这里的世界也是一片祥和，不断有彩带飘落下来，满屏幕都是红黄蓝绿的小块颜色。我穿着白色的长袍，站在白云之巅，天空永远是这样的湛蓝，城市繁荣而喧嚣，我不知何去何从。这个世界沉浸在欢庆的气氛之中，天空都染满了五颜六色，笑脸堆成了一片一片的人群。我站在高处，不知为何站在了这里，也不知如何走出这里。身边忽然传来熟悉的声音，问我要不要一起看日落。

我转身望去，惊鸿一瞥中，仿佛能看到那个日思夜想的身影。

梦却被惊醒了。我发现我躺在沙发上，脑袋有些晕，眼睛很是干涩。身上盖着大衣，本本放在旁边的茶几上。耳边偶尔传来几声麻将碰撞的哗啦声，也能听见间歇爆炸的烟花声响。我晃了晃鼠标，屏幕慢慢地浮现出了荧光，《洛奇》还开着。我的人物睁着一双迷茫的眼睛，看着屏幕外的我。屏幕右下角显示凌晨4点。轻轻闻着空气里飘溢着烟花的味道，月光被窗外灯笼的红光打散，眼前的世界被抹上了一抹艳红。每年都会见一次的景色，宛如一直未曾从视线中离开，陌生却很真切。唯一不同的是，哪里都找不到我追寻的身影——雪。

屏幕上，白袍身影旁边，是衣着简陋的I。我翻了下聊天记录，她最后

一句话是："Highness，咱去吃东西了……你人呢？"我估计了下时间没多久，便给她发短信，她没回。然后我对着屏幕发呆，什么也不想做。直到天亮。随着曙光的来临，她忽然发来一行字："早安，你害得咱一夜没睡好。"

寒假就在这样一种情感中结束了。冬意仍是浓时，我回到了一个人住的地方，一切都没变，连每晚必有的一杯浓咖啡也不例外。我仍是不务正业地每天上网，网上认识的人都说我是怪胎。只有我知道，自己有些放纵了。我在努力地写东西、写歌、写策划。连I也说我，这样不务正业的事，也就你做得出来。

我说，咱高三就当大学过了。每晚变本加厉地变成了凌晨3点睡觉，直到高考前一个月。即使我再玩世不恭，起码高考还是不可避免的一个坎，况且家人都看着我呢。说来好笑，我是我生活的小区里唯一一个上重点高中的家伙，于是便有了任性的资本，便可以一个人住在一个偌大的房子里，做着想做的事，昼伏夜出，上网游戏。我才有了认识I的机会。自从认识I之后，生活也有了些许享受的意味——虽然只是在一个二次元的世界，一个靠言语和粗糙画面支撑起来的空间，一个辨不清真假也并不知真情的地方。我渐渐开始对I有了些许依赖，无关乎爱情，只因为陪伴。剩下的日子，便似行云流水，淡然而低沉地静静度过。

于是，在I的陪伴下，我终于完成了高考。她说，能以我那样的状态，考到这样的分数，不简单。其实之前我还跟她说过，我能控制感情不伤害理智。比如语文考完了和她发短信，说我一小时之内写完了包括作文在内的所有题，她说那你上线吧。我说我走不掉，一会儿还要继续上课。

暑假时，疯狂地沉迷在了《洛奇》里。或者说，是沉浸在那个有人陪伴的世界。然而I以她特有的成熟暗示我，我们的陪伴，这时候已经将近末尾了。

因为她正飞速地获得游戏里她能获得的所有东西，比如市价1400人民币的魔女装，或者抽彩蛋才能获得的种种奢侈服装，或者各种绚丽的闪染。而她也渐渐喜欢在上线的时候自己发呆，谁也不理，我都找不到。

给她的短信也很少回了。这一切变得很快，仿佛也只有数夜之短。我只好一个人在沙滩边上，一边做着挖宝石的苦力，一边看着无趣的动画。这个世界的画面是如此熟悉，不光是因为天长地久，更是因景随情动。只是又变成了一个人。而她经常说，要工作要走台要录歌，还要陪男友。

我没有细问。我知道她原先游戏里有个老公，但还不如和我熟；也知道许多人追过她，她经常在和他们约会的时候给我发短信说无聊；也知道她不是不喜欢恋爱，她毕竟是个正常的女生。只是没想过她恋爱与否和我有什么关系。

究竟是否有关系，我至今未知。当时间开始向后一点一点剥落时，似乎有些东西注定无法保留长久，比如并无明确关系的陪伴，不是暧昧，却独一无二。随着一个世界的渐渐沉落，两个人也渐渐陌生。正如原先未曾得到的东西，一旦切实拥有了，是否就会不顾原先的情感而沉浸在一种茫然和无趣的想法之中。就如同《洛奇》里一直为之奋斗的钱和奢侈品，也如感情和依赖，当遥不可及变成唾手可得时，又有多少兴奋去珍视。

I跟我说，这只是成长而已。

这如同高考。总要经历一个过程，和标志性的事件。时间被分割成了许多的断区，连接这些区域的点，就是那些感情最为激烈的地方。比如和雪的分离，一个人开始独居，和I短暂的陪伴，高考。

高考发榜，我被一所很有名的大学录取。算是皆大欢喜了吧。爸妈欢喜地为我办了庆功宴，暑假里热闹了好多次，请了许许多多的人，领导或亲戚，还有久已不见的同学。可笑的是，这些庆功宴我一次都没去过。

于是，在这些恭贺声中，我进入了大学。于是，《洛奇》便这么又一次放弃了。

因为这次，应该不会再有人陪伴我了。

大学里的孩子们也玩游戏，却都没听说过《洛奇》。那个世界也渐渐陌生了。恍然多次梦到那里和煦的晴天，歌德蕾丝的精致服装，大片大片毫无边际的绿草，还有广场中央弹琴闲聊的夜景。我知道，那个世界一直存在，只要打开电脑上网，却总是无法进入。

大概是缺少支撑了。一个游戏被灌注了太多的感情，就注定有在心里老去的那一天。无论再伤感或不甘，秋风起的那天，世界都会开始泛黄，然后渐渐僵硬，准备下一个循环。

所以，I，感谢你的陪伴，纵使在默然中结束了本就并非浓烈的感情，我还是会思念你对我的安慰和纵容。雪，以前为你写过歌，现在已经被忘掉了吧。未来如何，旋律如何，并不是执念或悲伤能改变的，那么，就希望能有走出阴霾的一天吧。

所以，当我再次忆起那段岁月的时候，只有淡然一笑。

那时我还沉浸在遗失了雪的难过之中，在一个曾经无比谙熟的世界里遇见了I。我告诉了她我的所有感情，她说，如果你还喜欢她，就追她回来。否则，尽力高考吧。

于是我努力地写东西写歌写策划，想在高考前作出自己的一份事业，作为寻找雪的资本，最终都失败了。寒假时，我沉默不语地深陷失落和低沉之中，很想念雪在的岁月，纯粹而无忧。而这个冬天，自己却一无所成地卡在高三这个陷阱里，无法自拔。I一直陪伴着我，始终相信我能实现那不切实际的梦想。

高考前一个月我不再上网，我用一个月时间突击。那之后，最后一次和I在《洛奇》里坐着发呆。她说又要出国两周了，咱可以发短信联系你。于是我们每天发十几块钱的跨国短信。不久后联系忽然少了下来。等我回过神来的时候，我不得不去面对一个名叫大学的陌生世界，而她，也离我远得无法追寻了。不知何因。

这就是故事的全部。

很久之后，就是大学的现在，和雪经常会在QQ上聊天，聊起她现在的男友，她的梦想，和我的压抑。我依然不知道如何面对她，这个在我最好的时代遇到的最好的人。

接触了越来越多的人，手机的通讯名单成几何级数增长。然而手指翻动着那些熟悉的名字，却没有丝毫欲言的感觉。朋友那么多，一起笑闹时说话却经过了深思熟虑，知道了话语间需要的避讳。这样开始了成长。

I也说过，只是成长而已。

越发怀念《洛奇》。在那个世界里可以用沉默表达语言，也可以用心情直接表示。不会有纠缠在一起的麻烦，也不会有思前想后的挣扎。爱恨都很率真，感情如天空般透彻。可是世界没有了支柱，我便也只好离去。

和I有时候会在MSN上联系。她已经在国外了，每次都要到凌晨两三点才上线。我依然叫她亲爱的，她也叫我Highness，只是言语之间多了许多的敷衍，不像当时那样彼此陪伴了。她给我写过一首歌叫《Snowy》，Snowy是我的英文名字，我配了词，却一直没有机会合起来唱。

而且，恐怕再也不会有可能了。P

也说国产RPG

今年国产单机游戏又多了起来，2月上有位朋友说幻三，我也谈谈自己最近的一点想法。

首先我想说说非剧情元素（尤其是游戏性），以前我是很反对"RPG剧情就是一切"的说法，现在倒是有了新的观点。

按剧情的地位，游戏可以分为两种：一是剧情为游戏服务，大多数游戏都如此。另一种就是游戏为剧情服务，日式RPG和AVG属于此类。不少朋友玩RPG时只看剧情，其他部分随便应付，甚至干脆直接用修改器。我本对此不以为然，但细想想也没错，我不应把"剧情为系统服务"的评判标准放到"系统为剧情服务"的游戏上。这类玩家玩RPG就是冲着休闲去的，他们不想太多动脑，只想轻轻松松看一段故事。而现在很多RPG的系统设计不但没有"为剧情服务"，反而干扰了故事的节奏。

呼吸机同学认为国产RPG应加强"游戏性"方面，并对幻三不断简化相关系统提出异议。我以前也有同样的看法，认为游戏就该有个游戏的样子，这么搞下去游戏都成什么了？但是RPG这一类型不该以传统游戏标准来看待，"游戏为剧情服务"是完全可行的。各种武器炼制系统，各种宠物培养系统，各种技能成长系统，他们有对玩家更好地体验剧情起到任何帮助吗？几乎没有！如果这些系统做得好，会带来乐趣，但他们带来的乐趣与"提升剧情体验"无关，与为"为剧情服务"无关。如果做得不好，却反而会使"剧情体验"大打折扣，许多玩家对此烦不胜烦。或者说，在"游戏性"上下功夫，让系统复杂化是一件高成本，高风险，低回报的事。看看在国内乃至日本最成功的RPG，大家都集中把掌声献给了他们的剧情，而系统再好也最多只是顺带说说。而国内这些单机游戏公司在"游戏性"方面的造诣与世界水平相差较大，与其费力不讨好在这上面下功夫,不如干脆简化。RPG中一套繁杂而冗长战斗系统带给玩家的负面印象远大于一套平庸却简短的战斗系统。在目前的国内市场，一款剧情感人+战斗系统不烦人+人设讨好的RPG就是粉丝眼中的完美作品。要让战斗系统不烦人，最简单的办法就是让他少占用玩家时间，把它简化。

剧情本属于小说，电影产业发展几十年才研究出如何"让镜头为剧情服务""让配乐为剧情服务""让场景为剧情服务"……让"系统为剧情服务"绝不是加几个迷宫，加些打怪，加些育成系统这么简单，年轻的游戏产业在这条路上有太长的路要走。但对于已经衰败不堪的国产单机游戏而言，他们真的没这个财力，没这个实力，也没这个必要在这研究太多。让世界一流的公司去花这个力气吧！我们只要暂时跟随他们，先求生存就行了。（软粉 TopCoder_wfz）

留言板



2月上WCG回忆那篇文章我再闲聊2句

回忆WCG那篇文章《风云七载——魔兽巨星的WCG传奇》中Moon戏耍TOD的那场比赛，TOD出的是大法师+山丘之王，而不是大法师+血法。

WCG2003"买几个羊"战胜的韩国职业选手是NangChun，当时是"买几个羊"用WISP爆掉了NangChun的月亮井的井水，导致NangChun的DH被怪打死了（因为没喝满血），赛后NangChun怒砸键盘！

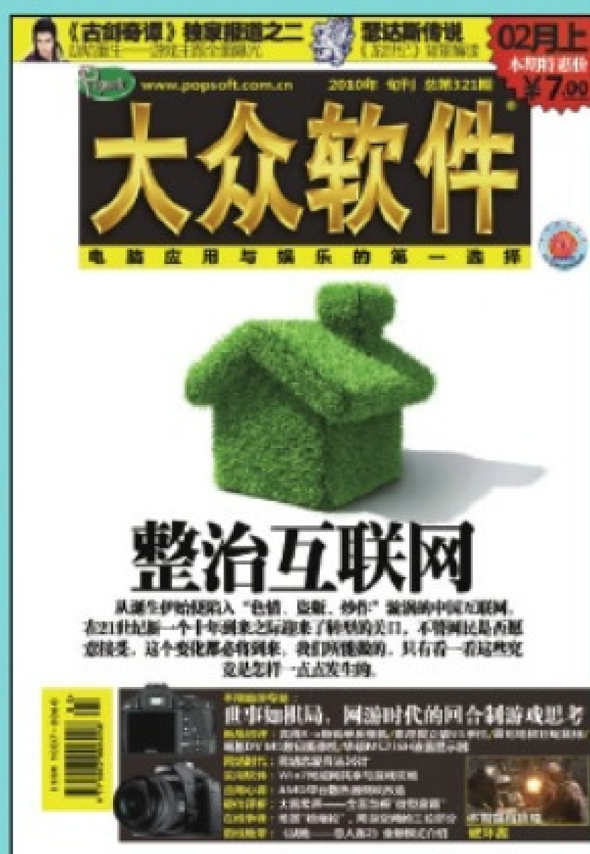
WCG2004还有个人绝对要提，他就是美国著名NE选手Shortround，在半决赛Shortround VS Grubby的决胜局中，当时Shortround熊猫到6级，最后因为没有魔法变不了身，所以被老牛追死了。如果熊猫成功玩成3P，那Grubby就输了。决赛就会是Shortround VS Zacard，而当年Zacard打NE就是TR，这个战术Zacard在和MOON打的时候已经用了，ShortRound不可能不防范，那样的话……而且WCG2004决赛中TR近点Zacard去塔攻Grubby，决战时Zacard有几个科多没有操作。MadFrog是在WEG2005第一赛季中宣布要退役的。

当年GoStop在WCG2006上是对Sky竖起中指并且说了一句粗口！GoStop的师傅是MyOnlyStar,其实GoStop家境不好，每次他获得比赛奖金都会给自己的奶奶。4K.Creo很早就成名了，TOD绝对是世界顶级HUM，当年4K有两个"童子"，一个叫Zeus一个叫Fury。所以WC3L比赛Grubby和TOD两个人去就行了，其他的人凑成一锅打麻将。（软粉 112233grrrr）

快评

2月上这期有点意思。专题报道中网络治理的必然绕不过敏感的问题，北京的YOB说的那句："即使我不能再打开YouTube的链接……"引人遐想。《网络恋爱兵法36计》的娱乐性很强，"网罗天下"推荐的天津饭专辑值得一听。（软粉 conananiu）

开门见山，我是向大软提出"批评"来了。首先最让我无法接受的是书脊的设计，从2009年开始，大软书脊图案就变得很小了，我觉得还是2009年以前的书脊好，大气。其次再来谈谈错别字和排版错误问题，自从大软变为旬刊以后，错别字和排版错误比以前有所上升，不知道是不是制作周期缩短的缘故，但作为一个老读者还是希望各位编辑能细心校对。最后希望多一些大软自己的个性封面，如刚入手的321期也就是2月上的这期封面就很有味道。（四川 冯雨翔）



林晓： 错别字和排版的问题的确是我们要特别注意的问题，谢谢冯雨翔的批评。书脊的设计风格可能是考虑月中刊的单独成册问题吧，设计师有自己的思路。

2010年3月上这期杂志你觉得怎么样？欢迎拍砖或者给小红花，E-mail给linxiao@popsoft.com.cn说出你的第一感受。精彩的评论将被刊登在杂志上，还能得到一份精美的礼物。

游艺会答案

林晓：怎么样，《大众软件》新春游艺会玩得Happy不？现在公布答案，看看自己有几道题答出来了。

《大众软件》的第100期、200期和300期分别是哪年的第几期？

辰烽：《大众软件》的第100期是2001年的第11期，第200期是2005年的第15期，第300期是2009年7月上的那一期。

和虎有关的游戏人物，可以名字带虎，或者游戏情节与虎有关，当然了，最好是游戏中的原创人物。

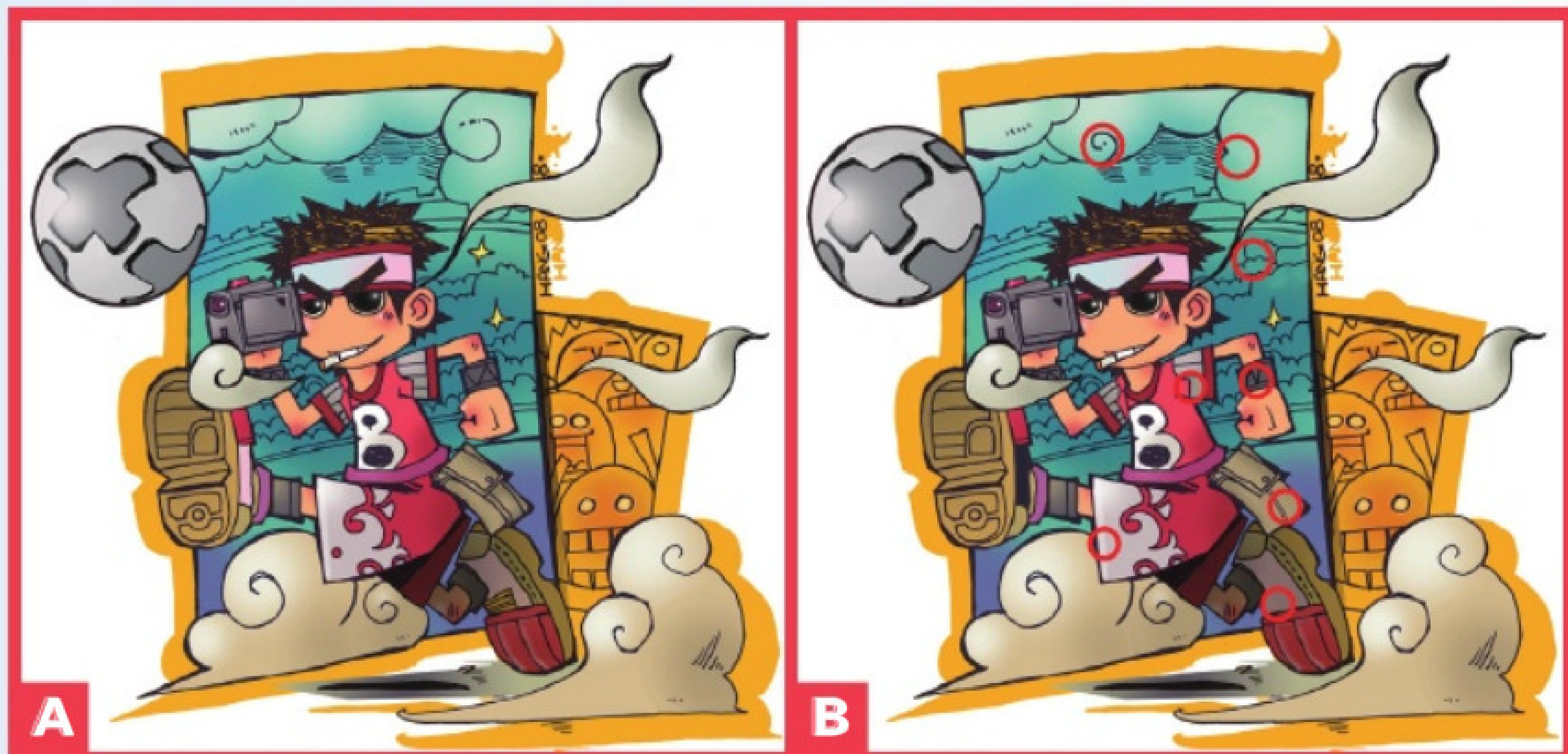
野花：仙剑2中的王小虎等等。

电子土豆：显卡的型号是ATI RADEON 256。

在《剑侠情缘网络版三》中，新玩家刚进入游戏时见到的师兄、师姐NPC是谁？

Cross：师兄是阳宝哥，师姐是诛儿。

图片找不同的答案（图B中的红色圈圈中就是不同之处）



8神经：冰河鼠标垫失踪的真相当然是D了。

冰河真实获利是10元？20元？还是30元？

小白：这是个迷惑人的小问题，因为哪种答案都可以是正确的，因为题目中没有明确定义这幅画的成本价是多少（冰河的想法只是一厢情愿）。这个问题看似是数学问题，但其实是一个关于“什么是真实效益”的讨论。

如何进入Win7的上帝模式？

星尘：在桌面或其他磁盘文件夹中点击鼠标右键，选择“新建→文件夹”，将文件夹命名为“上帝模式.{ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}”再回车，新建的文件夹就变成了一个名为“上帝模式”的控制面板模样的图标。双击打开，就进入了Win7的“上帝模式”。

《魔兽世界》国服内测的日期是哪天？

say：《魔兽世界》国服内测的日期是2005年4月26日，还记得吗？

中刊在小明负责的栏目里，去年一整年有几篇文章标题中有“女”这个字？

小明斯基：首先要搞清楚小明在中刊负责的栏目包括在线争锋、深度游戏和部分读编往来，然后您直接查我们在2009年7月下和12月下的半年总目录就可以知道问题的答案了。

美国发生911事件时，《大众软件》在制作哪一年的哪一期？

《功夫熊猫》在中国正式上映时，《大众软件》在制作哪一期？

大软编辑吃得最多、但又抱怨最多的快餐是什么？

生铁：美国911事件指的是2001年9月11日恐怖分子劫持飞机撞击美国纽约世贸中心和华盛顿五角大楼的历史事件。当时大软正在制作2001年10月上的杂志。



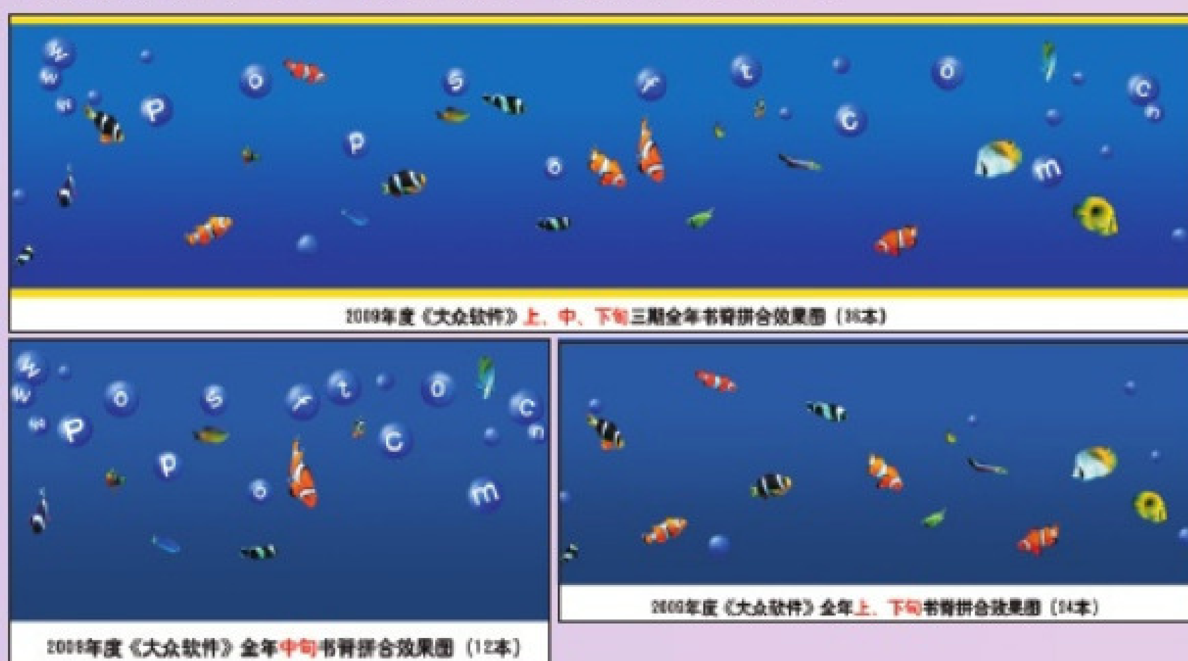
《功夫熊猫》2008年6月20日在中国正式上映，当时大软在制作2008年7月下的杂志。大软编辑现在很怀念老家肉饼，楼下已经更名的这家快餐店陪伴我们度过了很多年，接受了我们的很多抱怨，然后……坚持自己的口味从不更改。

填字游戏答案

陈	真			仙				真		梦	
	封			剑	侠	情	缘	三	国	杀	
	神	鬼	传	奇				国		手	
		泣		侠	英	雄	连	无	冬	之	夜
街	霸	4	龙	传		视		双			
头			与		魔	一			末		
篮		伏	地	魔	兽	世	界		日		
球			下		争				之		丧
机	械	迷	城	指	霸	植	物	大	战	僵	尸
甲		幻		环			竞		神		围
战		海	贼	王			天		不		城
争		滩					择		败		

2009年《大众软件》书脊图案答案

林晓：2009年的书脊丝毫没有难住软粉们的火眼金睛，几天之间我的信箱中就塞满了大家的回信，提供的答案都完全正确。这下子提供奖品的主编大人犯了难，准备什么样的礼物才能表达我们的心意，回报软粉的热情呢？好在我们已经有了答案。鉴于获奖者众多，这里就不再给出获奖名单了。礼物将在近期寄给大家。



2009年度《大众软件》上、中、下旬三期全年书脊拼合效果图（36本）

2009年度《大众软件》全年中旬书脊拼合效果图（12本）

2009年度《大众软件》全年上、下旬书脊拼合效果图（24本）

●那些大软的作者们(1)

林晓：那些大软的作者们，你肯定早已经熟悉，却未必了解。从这期读编开始，我们将陆续一一介绍这些妙笔生花的作者，如果你对他们有什么问题也可以来信提问。

枫红一刀流：攻略达人的宅生活

枫红一刀流，沈阳人士，习武出身，最初从武侠RPG攻略起家，写作至今十余年，笔耕数百万字，涉猎范围涵盖各类游戏作品，写下各式攻略、杂谈数百篇，在当今中、青年一代电脑游戏玩家中颇具知名度。以下为大软编辑和他的网络对话。

Q：你是什么时候开始给大软撰稿的？最初投稿的机缘或者说动力是什么？

枫红一刀流：我在大软刊登的第一篇文章是1997年4月刊的《天龙八部》游戏攻略。

在拥有电脑以前，看电脑游戏攻略已有多年的历史了，记得当时写攻略较有名的是几个团体：龙翔一族、天骄和流星雨工作室等。看攻略并非为了打游戏，当时的电脑还是比较神圣的东西，价格不菲再加上游戏资源匮乏，我只能靠着游戏攻略神游物外，带着朝圣的心情去体会玩游戏的乐趣。这种经历，我想在老一代玩家中是比较普遍的，那个时代，电脑完全是奢侈品。

1996年买了电脑以后，游戏玩到废寝忘食的地步，我几乎是没怎么选择，能买到的游戏都通通装进电脑打一遍，记得最早玩的是《魔武王》《剑芒罗曼史》和《神奇传说》，后来拿到智冠的《天龙八部》才动了写攻略的念头。写攻略，完全是基于对游戏的痴迷热爱。

世上的事由连串的偶然和必然连缀而成，仅仅是一个念头，让我一写就是十多个年头。我承认，我是一个没有什么远大抱负的人，却是一个有韧性和毅力的人，能一直坚持下来做攻略的人凤毛麟角，大多数人已如雪泥鸿爪销声匿迹了。

Q：能看出你对游戏有执着的热爱，现在写攻略已经快成你的职业了，请问你认为一篇好攻略要具备什么条件呢？

枫红一刀流：我认为必须具备3个条件：攻略的形式符合游戏的风格、事件表述清晰、具有连续性并带有一定的感情色彩。

从形式来说，一定要与游戏本身的风格相符，比如说《波斯王子——时之砂》带有浓重的波斯风情，人物造型有夸张和幽默的色彩，用词和叙述上宜保持活泼轻松的气氛，攻略的章节可使用存盘点的短句划分，简单而又条理明晰。而《仙剑奇侠传叁》是一部武侠角色游戏，做它的攻略最好有古朴沉稳的格调，因此我在章节上采用少见的章回体，如“星殒尘烟秦爵汉觞埋旧梦；剑寻宿主碧水春波渺兰舟”，对仗工整，又能将每段落的事件进行简单的概括，有古典凝重之美。



大众闲话

我一直排斥和摒弃流水账式的表达，言简意赅是重要的，但若只剩筋骨无疑味同嚼蜡，攻略虽然不同于文学创作，至少也应当作一部作品来完成，有血有肉才可能生动，我认为行文之中不仅要表述事件流程，还应有情绪上的流动。攻略作者也是一名玩家，应与玩家有所交流和共鸣。何况，不仅仅是玩游戏的人才看攻略，攻略的字句能够将读者带入游戏的境况之中，使读者更能了解这部游戏，在篇幅允许的条件下，尽量地做到血肉丰满，灵性充盈。

Q：嗯，见解独到，请问你平时和编辑是怎样配合的？编辑有挑剔苛刻的时候吗，如果有怎么对付？

枫红一刀流：早年大软的攻略只是大块的文字间简单地配几张图片而已，如今采用了彩印，排版也较之前精美了许多，看起来五彩缤纷的养心悦目，编辑对作者的要求也越来越高。可以说一篇攻略的形成，是作者和编辑磨合协力完成的，编辑不断地提出要求和建议，才会有一篇满意的文章呈现在读者老爷面前。

编辑的苛刻和挑剔肯定是有的，对我来说是好事。在编辑的严苛要求下，我才会掌握很多的新技能，比如制作网页攻略、手绘地图、PS图片等等，也使得攻略更加漂亮、全面和实用。

大软攻略栏目的编辑Cross，给我的印象是认真负责，诚恳严谨。他对我来说是亦师亦友，十多年来，我们一起见证了大软的成长和壮大。

Q：作为自由撰稿人，你平时的生活是怎样的？有哪些兴趣和爱好？

枫红一刀流：我现在的Q号等级是56，活跃天数是3400，可见是个标准宅男，和外界的沟通是比较少的。不过个人爱好还算是蛮多的，最喜欢的是手工制作，有空闲的话，若是风雨天气会闷在家里制作模型，若天空放晴则会呼朋引类到郊外烧烤野餐，或者到沈阳的浑河岸边放钩垂纶。每年的夏天我会自酿一些甜米酒放到冰箱里，秋天来临还会酿上两三百斤的葡萄酒作为一年的饮品，可以算是规模化生产了。每次的同学朋友聚餐，我自酿的葡萄酒和甜米酒可都是抢手货。



一个人、两台电脑，再加上一支烟，攻略就是这样“铸造”出来的——枫红一刀流

读者来信



林晓：这封来信原本打算春节期间拿出来和大家一起读的，也许你会和我一样颇有感触，也许会不以为然……现在，我仍然希望你能和我一起为这位读者加油，走出自己宽阔的人生之路。人生没有过不去的坎儿，只要有信心有行动，相信，每个人的春天都会来到。

感言

独自一人待在家里的这几天，雪下得特别大。我在厨房里用液化气生火，“啪”“啪”“啪”，开关发出空洞的敲击声，却迟迟不见火苗窜上来。

一天的膳食改为一顿饭加一顿泡面，因为洗碗实在是一件麻烦事——即便一顿只炒一个菜，还是有一个油腻腻的炒锅要洗。

没有什么菜可吃，我把鸡蛋变了花样做，蒸鸡蛋，炒鸡蛋，煎鸡蛋，鸡蛋汤……生鸡蛋不知道味道怎么样，虽然没有尝试过，但我觉得应该会很腥。

同时家里也没有热水用，于是我不得不一壶接一壶的烧开水。冰冷的水自水龙头哗哗的流出，加热到最后却顶得壶盖嗙嗙作响，升腾成空中的一抹水汽潇洒离去。有时候心不在焉忘记去看了，滚烫的热水便从壶盖集体漫出，扑到火焰上，提醒我不要忽略这潜在的威胁。

屋子不大，天气很冷。我用力的扇着，炭火只发出微弱的暗红讯号，久久未有壮大的趋势。要是炭堆里不幸夹着一个没有焖完全的“杵头子”，你就会被其冒出的浓烟呛着，喷出一把鼻涕眼泪。

太阳能热水器在这个寒冷的季节发挥不出优势，洗澡成了一个问题。于是我改成电热模式，烧啊烧啊，过了好长时间，仪表盘才上涨那么一度。

曾经有那么一段日子，我的冬天不是这么萧条的。我有好多同学啊，还有好多朋友啊，我们去山上滚雪，弄得一身湿淋淋的回家；我们去院子堆雪人，却总是以一方技术不精而赌气的毁于己手；我们去泡红楼梦里的“梅花雪”，坏笑着推让叫对方先尝第一口……可是，那都是过去的事情了。时间未必久长，我已觉得遥远。

未来怎么样，痛苦不痛苦？躺在床上的时候，不止一次想：我学到了什么，我拥有些什么，我能做些什么？结果是零。然后就迎来无止无休的恶寐。

工作，女朋友，知识，技能，梦想……需要抓住的东西太多，需要为此付诸努力的东西也太多。而在过去的岁月里，我懈怠了太长时间。

说不害怕那是假的，说不痛苦那也是假的，摆出不在乎的样子……统统是假的。我也曾劳神费力的思索这些事，只是得不出一个合理的结果。可是，难道就因为这样就哭着喊着要回到过去吗？可是，难道就因为这样时间就会为你读档回到过去的存盘点吗？不会的，我不是波斯王子，人生也不是一场游戏。

朱自清写道：去的尽管去了，来的依旧来着。去来的中间，又是怎样的匆匆呢？

写得真好。

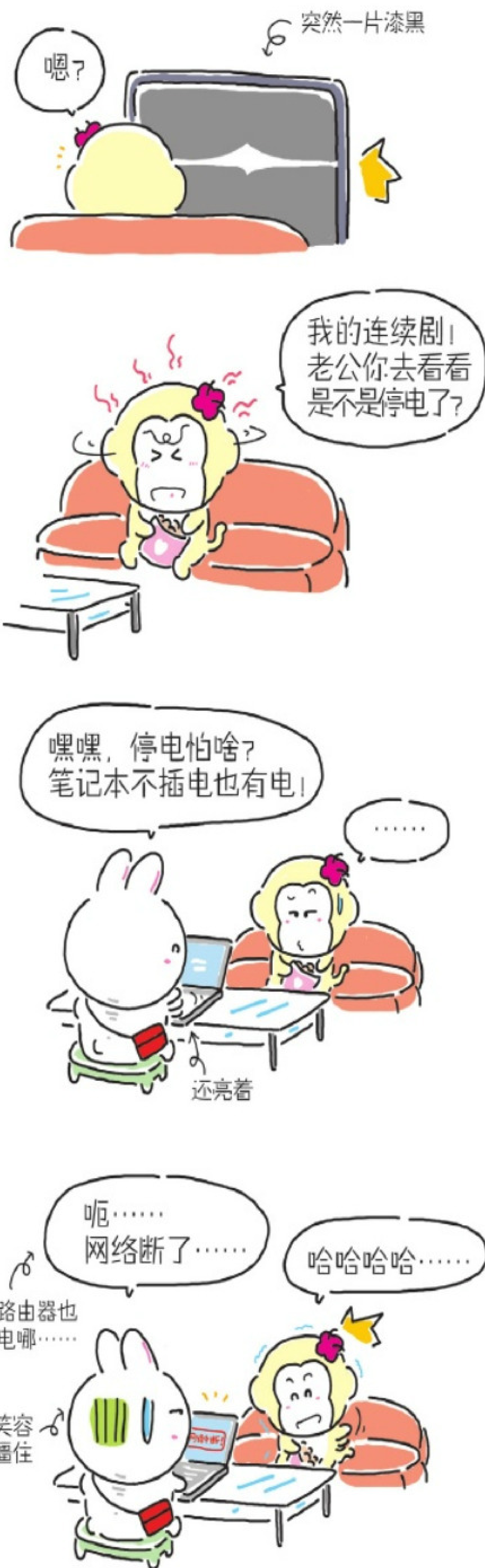
时间匆匆而过，无论是辉煌年代还是蹉跎岁月。要过去的总归过去，该来的也终究会来，而自己该做的，无非是做好该来的准备。

冰凉的冷水的确很冷，可是只要加热，它会在某一个时间点开的；太阳能烧水是很慢，但只要插上电源，它能加热到理想的沐浴温度的；炭火燃起来是很慢，不过只要你一直扇，旺起来也是没问题的。

房子会有的，面包也会有的。

这个冬天过得真的是很寂寞，很孤寂，然而，春天究竟还是要来的。（**软粉 未名**）

不用插电



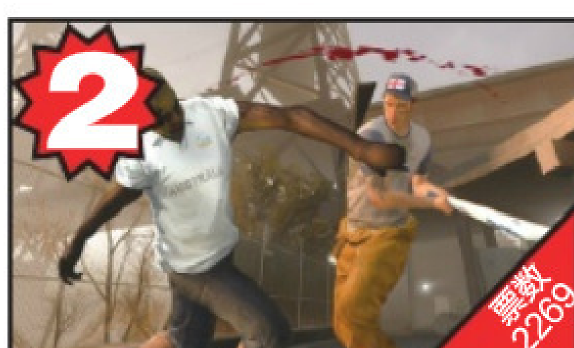
粥粥的IT与游戏系列

热门游戏排行榜

截止日期2010年02月15日

单机榜









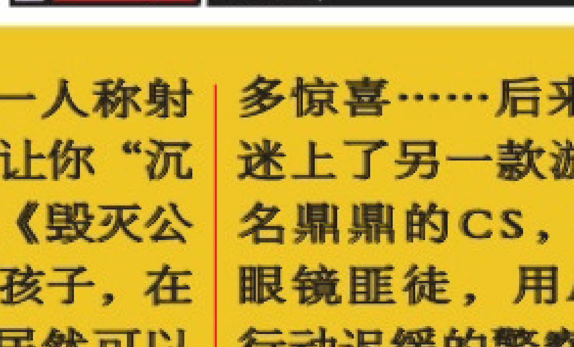








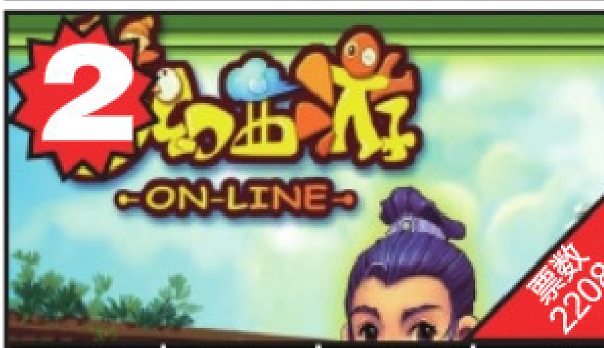


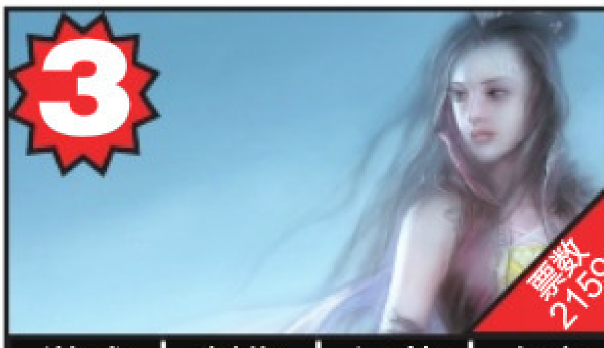


排名	游戏名称	制作公司	上市日期
1	使命召唤——现代战争2	Infinity Ward	2009
2	求生之路2	Valve Software	2009
3	实况足球2010	KONAMI	2009
4	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003
5	龙世纪——起源	Bioware	2009
6	无主之地	Gearbox Software	2009
7	生化危机5	CAPCOM	2009
8	侠盗猎车手4	Runic Games	2008
9	火炬之光	Runic Games	2009
10	仙剑奇侠传四	上海软星	2007

网游榜



















10 票数2006

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005
2	梦幻西游	网易	网易	2003
3	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009
4	穿越火线	SmileGate	腾讯	2008
5	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008
6	天龙八部	搜狐畅游	搜狐畅游	2007
7	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006
8	名将三国	第九城市	第九城市	2010
9	成吉思汗	北京麒麟网	北京麒麟网	2009
10	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009

小白：大家玩过的第一人称射击游戏一定不少了，第一款让你“沉迷”的是哪个？对我来说是《毁灭公爵》，那时我还是只是个小孩子，在华丽的DOS操作系统下，居然可以娴熟地操作键盘，双眼紧盯着一只只“马赛克”堆成的怪兽，最后用猛烈的炮火将它们打得粉碎。

操控猛男“Duke”的时光是很快乐的，有爆炸、可联机、还有很多惊喜……后来慢慢长大，我迷上了另一款游戏，就是那大名鼎鼎的CS，每次我都选择眼镜匪徒，用AWP击杀那些行动迟缓的警察，体验“Fight The Power”带来的快感。在CS之后，基本没有几款这类游戏给我留下印象，虽然《战地1942》《使命召唤》等大作也很棒，但因为家里的电脑配置太低，根本没法完全体验这些游戏。后来好不容易换了电脑，却等来了神作“显卡危机”，它严重地鄙视了我那块GeForce 6800GT的性能，导致我患上了“3D眩晕症”，那时觉得硬件永远不够用，第一人称射击游戏就是为头脑简单四肢发达的人而设计。





如今看来《孤岛危机》只是个特例，像榜单中的No.1《使命召唤——现代战争2》，就是个硬件要求不是很变态，同时也很好玩的游戏，如果你之前也如我一样对这类游戏存在偏见，最好去尝试一下，更何况最近的好游戏都是这种类型，比如《战地——叛逆连队2》和《生化奇兵2》。

大众软件2009增刊（贺岁版）上市热卖中！




世界进度领先的华人公会“星辰”专为本刊提供奥杜尔、十字军试炼详尽攻略！

一本增刊，双向封面
全国各地书报亭有售！
零售价：29.8元




剑侠情缘网络版叁
图文指导全书

魔兽世界巫妖王之怒
台服副本攻略宝典

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

~~定价：￥10.00元~~

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN